REVISTA DE PLAYSTATION 100% NO OFICIAL | #177
Play manía
¡Duelo de gigantes!
GTA V
FRENTE A
SAN ANDREAS
Retro Play
TEKKEN
Descubre toda su historia
¡Informe completo!
FIFA 14
Empieza el duelo contra PES 2014
¡ANÁLISIS EXCLUSIVO!
SAINTS ROW IV
¡La madre de todos los desmadres!
Comparativa
The Last of Us frente a todos
Tomb Raider, Remember Me, Uncharted 3, God of War...
Descúbrelos
F1 2013
THE BUREAU: X-COM
KINGDOM HEARTS 1.5 HD
ONE PIECE PIRATE WARRIORS 2
LOST PLANET 3...
AHÓRRATE 5 EUROS
> ONE PIECE PIRATE WARRIORS 2 PS3
> TALES OF XILLIA PS3
> PAYDAY 2 PS3
> KILLZONE MERCENARY PSVITA
PÁG. 69

EDITORIAL

SÍGUEME EN MI BLOG EN HOBBYCONSOLAS.COM

Sonia Herranz
@soniaherranzz
@revisplaymania

Una PS Vita en mi maleta

Mientras me preparo para irme de vacaciones (según acabe estas líneas), me pregunto, un año más, porqué sacan tan pocos juegos en verano... Entiendo que ahora que los días son más largo y apetece estar en la piscina o tomando algo en una terraza, estamos menos tiempo encerrados en casa jugando con la consola, pero... ¿y las portátiles?

Si algo no ha faltado nunca en mi maleta es una portátil. Desde siempre se han venido conmigo de vacaciones, antes PSP y ahora PS Vita. Sin embargo, debo ser la única, porque si los lanzamientos para PS3 entran en crisis en verano, los de PS Vita desaparecen... Tengo yo ganas de darle a *Tearaway*, ideal y refrescante para las tardes de verano. Pues me voy a quedar con las ganas, se me juntará con todo los lanzamientos de septiembre y luego con los de octubre y luego con PS4...

Estoy haciendo hueco en la tarjeta de memoria de PS Vita, porque creo que lo que me va a salvar va a ser, una vez más, PS Store. PlayStation Mobile (esa parte del Store dedicada a los juegos tipo app) cada día me depara sorpresas más agradables y, en general, los juegos independientes que sólo se ponen a la venta en formato digital me están aportando más tardes de diversión que los grandes lanzamientos físicos... Más que nada, porque no hay.

En lo que PS Vita se ha empeñado en estar en cabeza en "sociabilización". Tras echarme unas partiditas a alguno de los juegos que estoy acomodando en la tarjeta de memoria (voy a darle otra vuelta a *Abe's Oddysee* y tengo a medias *Sly* y *Retro City Rampage*), podré darle un repaso a todas las redes sociales sin cambiar de dispositivo. Tuitear qué tal en Vita *LEGO El Señor de los Anillos* (es que soy de PS Plus y es gratis), subir unos pantallazos a Facebook e imaginarme hasta qué punto podremos estar conectados cuando tengamos PS4 en casa..

Es una pena que no salgan más juegos para PS Vita, aunque me da la sensación de que el momento de la portátil se acerca. Por su íntima relación con PS4, por su cariñosa amistad con PS3 (recordad que hay muchos juegos que puedes jugar en las dos consolas con una sola compra) y por los juegos que podremos disfrutar en su nítida pantalla. Los más jóvenes (y los nostálgicos), estad atento a las reediciones HD de juegos de PS2: en PS Vita se ven y se juegan de miedo. Si tenéis algo que contarme, nos vemos en Tweeter, que me llevo PS Vita...

» DIARIO DE LA REDACCIÓN...

Este mes no nos ha dado tiempo... a analizar lo que PS4 puede suponer para la industria del videojuego. Bueno, sinceramente: a babear con la consola.

Nos vamos de vacaciones y como somos un poco frikis nos llevamos complementos tan distintivos como éste...

Antes de jugar con *DuckTales Remastered* sacamos nuestra vetusta NES, el cartucho original y nos dejamos llevar por la nostalgia.

Dani entrevistó al director de *Puppeteer*, Gavin Moore, pero lo mejor es que se echó unas partiditas en su compañía. Así es más fácil descubrir los secretos del juego.

Lo que nos habéis dicho...

Conspiratorios

Aitor Notinkxines
¿Soy el único que cree que Square guarda el remake de *FFVII* como as en la manga por si alguna vez la compañía no funciona bien? Ese "remake" se venderá como churros.

Impacientes

Rafa García Pérez
Ahora que he visto el Gameplay de *GTA V* ¡¡deseo tenerlo ahora mismo, pero ya!!

Viciosos

Marti Gómez López
Cuando me arreglen la Play se me va a volver a averiar de lo que jugaré a *The Last Of Us*...

Consolado

Aitor Notinkxines
Si tu novia te deja, ¿qué hacer para superarlo? Empezar *Skyrim* desde el principio. Ya tienes algo que hacer en las próximas 300 horas.

Cómodos y felices

Adolfo Langostino
Leer la revista tumbado en el sofá con el aire acondicionado, no tiene precio.

Despistados

Patricio Luna
¿Cuál es la última revista que salió?

Exigente

Esli Daniel Martínez
The Last of Us es menos perfecto de lo que muchos afirman, pero me encantó.

Visítanos en facebook
www.facebook.com/revistaplaymania

Suscríbete a tu revista favorita en

http://bit.ly/W4Hp6z

SUMARIO #177

GTA V frente a San Andreas. *GTA San Andreas* fue el juego más impresionante y enorme de PS2... ¿Será *GTA V* el referente en PS3?

PÁGINA 22

FIFA 14 se prepara para revalidar su título de mejor juego de fútbol y aquí os explicamos sus "refuerzos".

Ediciones GOTY. Descubre las ediciones más completas de algunos de los mejores juegos de PS3.

NOVEDAD

PÁGINA 32

EN PORTADA
Saints Row IV

Si alguien encuentra un juego más loco, que nos lo cuente... Aquí tenéis la review en exclusiva.

TODOS LOS JUEGOS DE ESTE MES...

Agenda PlayStation

DEL 13 DE AGOSTO AL 20 DE SEPTIEMBRE

Para saber lo que está pasando en el mundo PlayStation tienes que echarle un ojo a nuestra agenda. Aquí tienes los lanzamientos más importantes de los próximos 30 días. Este mes vas a tener difícil decidir a por qué juego vas a ir...

16 DE AGOSTO VIERNES

- Elysium · Estreno de cine — RECOMENDADO
- Pay Day 2 · PS3

22 DE AGOSTO JUEVES

- Splinter Cell Black List · PS3

23 DE AGOSTO VIERNES

- Disney Infinite · PS3
- Saints Row IV · PS3 — RECOMENDADO
- The Bureau: XCOM Declassified · PS3 — RECOM.

27 DE AGOSTO MARTES

- Final Fantasy XIV A Realm Reborn · PS3 — RECOMENDADO

29 DE AGOSTO JUEVES

- Rayman Legends · PS3/PS VITA

30 DE AGOSTO VIERNES

- Killer is Dead · PS3
- Lost Planet 3 · PS3
- One Piece Pirate Warriors 2 · PS3

5 DE SEPTIEMBRE JUEVES

- Killzone Mercenary · PS Vita — RECOMENDADO

13 DE SEPTIEMBRE VIERNES

- Kingdom Hearts HD 1.5 Remix · PS3 — RECOMENDADO

17 DE SEPTIEMBRE MARTES

- Grand Theft Auto V · PS3 — RECOMENDADO

AGOSTO 8

Elysium

Matt Damon y Jodie Foster protagonizan una peli de ciencia ficción que nos presenta un futuro en el que la humanidad está dividida entre los que viven rodeados de comodidades en la estación espacial Elysium y los que se hacinan en un planeta en ruinas. Max (Matt Damon) se enfrenta a la misión de llevar la igualdad a los dos mundos.

www.itsbetterupthere.com/site/

SEPTIEMBRE 5

Killzone Mercenary

La saga se estrena en PS Vita en la forma de un sorprendente shooter de enorme calidad técnica y un montón de novedades. Esta vez seremos un mercenario al mejor postor...

www.killzone.com/

Avance en página 76

AGOSTO 27

Final Fantasy XIV a Real Reborn

El juego de rol multijugador online basado en el universo *Final Fantasy* se ha revisado a fondo para que su estreno en PS3 sea espectacular.

www.finalfantasyxiv.com

SEPTIEMBRE 17

Grand Theft Auto V

El juego más esperado del año está cada día más cerca y a cada nuevo detalle que conocemos nos vamos poniendo más impacientes...

www.rockstargames.com/V/es_es

Reportaje en página 18

Play Manía ¡Primeras imágenes!

■ La nueva entrega de F1 incluirá el campeonato de este año, los cambios en la reglamentación de la FIA y coches clásicos.

F1 2013 | PS3 | CODEMASTERS | 4 DE OCTUBRE

La F1 ya era un circo antes de Alonso

EN *F1 2013* PODREMOS SUBIRNOS A **BÓLIDOS MÍTICOS** DE LOS AÑOS 80 Y LOS 90

El éxito de la Fórmula 1 en nuestro país ha estado muy ligado al buen hacer al volante de Fernando Alonso, que convirtió una disciplina minoritaria en una competición con miles de seguidores. Eso sí, Codemasters sabe bien que la categoría reina del automovilismo ha sido, y es, mucho más que la rivalidad entre Alonso y Hamilton, los DRS o los recientes reventones de Pirelli, y que el circo viene de lejos. Por eso, el nuevo *F1 2013*, además de contar con la licencia de la FIA para el presente campeonato del mundo, nos permitirá pilotar monoplazas clásicos de los 80 y los 90. Habrá dos versiones del juego *F1 2013* y *F1 2013: Classic Edition*.

F1 2013 será el juego tal cual, con los nuevos pilotos, los cambios de equipo y las modificaciones en el reglamento de la actual temporada, como la imposibilidad de usar el DRS durante los entrenos y la clasificación, por ejemplo. Gráficamente, el motor EGO 3.0, utilizado en el reciente *GRiD 2*, mejorará bastante lo que vimos en *F1 2012*, sobre todo en lo referente a la iluminación, la calidad de las texturas y la fluidez en general. Además, tendremos a nuestra disposición una buena ración de contenido "viejuno" de la década de los 80, que jugaremos en carreras rápidas, campeonatos personalizados o en multijugador a pantalla partida y online. Este pack de inicio incluirá 10 pilotos legendarios (como los dos campeones del mundo Nigel Mansell y Mario Andretti o Gerhard Berger), 5 coches icónicos y 2 circuitos míticos, Jerez y Brands Hatch. La versión *F1 2013: Classic Edition*, además de llegar con todo el contenido de la edición normal, incluirá clásicos de los 90, en concreto pilotos como David Coulthard, Jacques Villeneuve, Eddie Irvine y nuestro favorito, Alain Prost. Completarán esta edición 6 coches clásicos de la época y 2 circuitos más: Imola y Estoril. Todo este contenido también estará disponible como DLC para los que tengan la versión normal. Desde luego, este gusto por lo añejo ampliará las posibilidades del juego y seguro que van apareciendo más contenido descargable una vez que el juego salga a la venta.

Otra de las novedades será el modo Escenario, en el disputaremos todo tipo de desafíos en solitario y en cooperativo para recibir medallas. Otra de las nuevas opciones, y de las más interesantes, será que podremos guardar partida en mitad de una carrera, lo que seguro que invitará a muchos usuarios a disputar los grandes premios al completo sin tener que disponer de 3 horas seguidas...

La fecha de salida, estos últimos tres años, ha rondado siempre finales de septiembre, pero parece que este año tendremos que esperar un poquito más: 4 de octubre estará en la parrilla de salida. ○

■ El motor gráfico EGO 3.0 nos ayudará a disfrutar de la simulación más realista de la F1.

■ Vettel y su RB9 siguen dominando el mundial, pero en *F1 2013* nuestro héroe puede ser Alonso, o Hamilton, o...

■ En los modos clásicos todo tendrá un filtro granulado y de color como el de esa época.

■ El Williams-Honda FW11B ganó el mundial de constructores en 1987, conducido por Nigel Mansell y Piquet (el bueno, no su hijo).

GTAV: ¡QUE PASE PRONTO EL VERANO!

Aunque al cierre de esta revista aún no sabemos qué nos deparara el prometedor GTA Online, es sólo otra de las muchas razones por las que creemos que marcará el techo de PS3.

LA SERIE *TALES OF*, ROL EN CASTELLANO

Namco Bandai apuesta fuerte por esta saga rolera, trayéndonos *Tales of Xillia* en castellano y anunciando *Tales of Symphonia Chronicles* y *Tales of Xillia 2* para 2014. Rol japonés del bueno.

EL REGRESO DE LOS CLÁSICOS...

Vuelven clásicos como *Kingdom Hearts, DuckTales, Painkiller*... que se sumarán a otros regresos como los de *Flashback, Castle of Illusion, Abe's Oddysee, FFX* y *FFX-2, Strider*...

... Y BAJA LA ORIGINALIDAD

No vemos mal que regresen los clásicos, pero tampoco hay que abusar del "fondo de armario" y hay compañías que empiezan a hacerlo. ¡Queremos más juegos originales!

EL RITMO DE LOS LANZAMIENTOS

Como todos los veranos, el ritmo de lanzamientos decrece de forma considerable. Como podéis imaginar, este mes hay pocas novedades en PS3. Y en PS Vita ya ni hablamos...

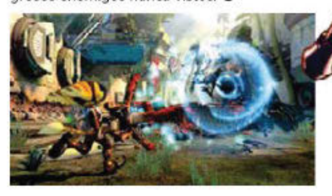
LOS "GAMEPLAYS" QUE ENSEÑAN TODO

Hay juegos como *Watch Dogs* o *ACIV* que nos "sobresaturan" con todo tipo de vídeos y "gameplays" casi a diario. Entendemos que las compañías quieran que se hable de sus juegos y cuanto más mejor, pero va a llegar un momento en el que nos lo van a enseñar TODO antes de que salgan a la venta.

» ANUNCIO

RATCHET Y CLANK VOLVERÁN A PS3

Muy pronto volveremos a vibrar con las divertidas aventuras de este dúo galáctico con ***Nexus*, una nueva entrega de la saga** que enlazará con la trama de *Atrapados en el Tiempo*. **Volverá su mezcla de acción y plataformas** característica, añadiendo nuevas y delirantes armas, mundos exclusivos y peligrosos enemigos nunca vistos.



» EDICIÓN ESPECIAL

EL ENTERRADOR EN LA *WWE 2K14*

Si eres fan de la WWE y además lo tuyo son los luchadores clásicos, te encantará esta edición especial de *WWE 2K14*. Se llama **"Phenom Edition" y está dedicada a El Enterrador.** Vendrá con un **embalaje en forma de ataúd, una tarjeta autografiada** en persona por él, **un skin para el Dual Shock 3, un DVD** con la historia de la superestrella **y dos personajes clásicos**, el propio Enterrador y el Último Guerrero (que es contenido exclusivo para los que reserven la edición normal).

» LANZAMIENTO

DISNEY INFINITY A LA VENTA EN AGOSTO

El **23 de agosto** es la fecha elegida para el lanzamiento en PS3 de ***Disney Infinity***, un curioso "sandbox" que cuenta con los **más famosos personajes de Disney y Pixar** como protagonistas. La gracia es que podremos **cambiar de personaje al cambiar la figura** que coloquemos en el portal incluido con el juego. Igual que sucede con *Skylanders*, podremos comprar nuevos personajes con los que ampliar las posibilidades de juego.

Play ¡Primeras imágenes!

STRIDER | PS3 Y PS4 | CAPCOM | ACCIÓN | 2014

El cyber-ninja Strider quiere probar sus armas en PS3

Capcom se prepara para recuperar otro de sus clásicos, nada menos que al ninja Strider Hiryu, que tras triunfar en los salones recreativos a finales de los 80 y en las consolas de SEGA de los 90 se dispone a asaltar PS3 y PS4 en 2014, protagonizando otro intenso derroche de acción y plataformas.
El nuevo *Strider* se mantendrá fiel a la esencia del original, lo que nos obligará a ser tan hábiles saltando como rápidos lanzando tajos con nuestra espada, mientras recorremos libremente la futurista metrópolis de Kazakh City. Ciudad donde podremos ganar nuevas habilidades y objetos que nos darán acceso a nuevas zonas del escenario.
El juego se desarrollará en un futuro en el que la Tierra se encuentra gobernada por el tirano Gran Maestro Meio y nuestra misión será eliminarlo metidos en el pellejo del Hiryo, el mejor de los agentes especiales Striders. Para ello contaremos con nuestra increíble habilidad para el salto y las acrobacias y nuestras armas especiales, desde la Cypher de plasma (un espada capaz de casi todo) y herramientas como la Hoz de escalada. Y todo mientras, por supuesto, eliminamos a docenas de enemigos biomecánicos con un sistema de control tan accesible como profundo. El juego está siendo desarrollado por Double Helix, que ya hicieron para Konami *Silent Hill Homecoming.*

Play ¡Primeras imágenes!

ULTRA STREET FIGHTER IV | PS3 | CAPCOM | LUCHA | 2014

La nueva edición de *Street Fighter IV* puede ser la definitiva

En una nueva vuelta de tuerca, Capcom ha anunciado que preparara una nueva edición "definitiva" de *Street Fighter IV*, que llegará a PS3 con el antetítulo de *Ultra*. El juego añadirá nuevos modos de juego, cinco personajes (elevando la cifra total a 44) y seis escenarios. Además, se ha revisado la jugabilidad con ayuda de los fans, para conseguir el máximo equilibrio entre los luchadores. Lo bueno es que los que ya tengamos *Super Street Fighter IV* o *SSFIV: Arcade Edition* podremos descargar *Ultra SFIV* por 14,99€. Y los que compren la versión completa del juego recibirán todos los DLC de trajes, valorados en 40€. Parece que a la cuarta sí va la vencida...

■ Habrá 5 nuevos personajes (Poison, Hugo, Elena, Rolento y uno secreto) y 6 escenarios. Y ofertas para los fieles a la saga.

Play ¡Nuevos datos!

SAINT SEIYA: BRAVE SOLDIERS | PS3 | NAMCO BANDAI | LUCHA | 2013

Los Caballeros del Zodíaco pronto volverán a la lucha

Namco Bandai lanzará antes de fin de año, en exclusiva para PS3, una nueva entrega de los juegos de lucha basados en las aventuras de los Caballeros del Zodíaco. *Brave Soldiers* abarcará las tres sagas más importantes de la serie: Santuario, Poseidón y Hades y podremos controlar a más de 50 caballeros, casi todos los de la serie, cada uno con sus ataques característicos. Y todo envuelto en una espectacular puesta en escena con estética anime.

El juego tendrá una edición coleccionista que incluirá una figura limitada de 18 centímetros de Seiya con una armadura personalizable.

Play ¡Primeras imágenes!

Hora de Aventuras respetará el espíritu de la serie de TV, y nos enfrentará a enemigos y situaciones de lo más absurdo.

HORA DE AVENTURAS | PS3 | NAMCO BANDAI | ACCIÓN | OTOÑO

Ha llegado la *Hora de Aventuras* a PS3

Explorar mazmorras y derrotar enemigos en compañía de 3 amigos y manejando a los héroes de la serie será... ¡Zuzumba!

Tan absurdo como la serie, el título del primer juego para PS3 basado en "Hora de Aventuras" será *¡Explora la mazmorra porque yo paso!*, lo que ya nos da una pista del loco sentido del humor de esta serie de dibujos animados que emite Boing y que arrastra tras de sí una legión de seguidores de todas las edades (entre los que nos incluimos). Para la realización del juego se han unido el estudio WayForward y el creador de la serie Pendleton Ward, que han creado una historia totalmente nueva que nos llevará a salvar Chuchelandia resolviendo los misterios de la gigantesca Mazmorra Secreta Real, oculta en lo más profundo del País de Ooo. Podremos seleccionar a los principales personajes de la serie, como Finn, Jake, Marceline o Don Polvorón y disfrutar de un divertido modo cooperativo para cuatro jugadores.

En pocas palabras

ANUNCIO
CONFIRMADO TALES OF XILLIA 2

Durante la pasada Japan Expo de París, **Hideo Baba**, creador de los juegos de la saga *Tales of*, **anunció que *Tales of Xillia 2* saldrá a la venta en Europa en 2014**, en exclusiva para PS3. Una excelente noticia para los amantes del buen rol de origen nipón, que viene a confirmar el buen momento que vive el género.

RETRASO
TEARAWAY, A NOVIEMBRE

Según ha confirmado **Media Molecule**, desarrolladores del juego, están teniendo problemas para tener ***Tearaway*** a tiempo y sufrirá un retraso de un mes. Una mala noticia para los poseedores de una **PS Vita** que no podrán disfrutar de uno de los más originales juegos exclusivos para su portátil hasta el **22 de noviembre.**

CONFIRMACIÓN
DRAGONES Y MAZMORRAS

Dragon's Crown es un **preciosista beat'em up para PS3 y PS Vita** desarrollado por **Vanillaware** que tenía hasta hace muy poco un futuro incierto, ya que no encontraba distribuidor para Europa. Por suerte **Namco Bandai** se encargará finalmente de poner a nuestro alcance en otoño este derroche de acción en un universo de magia y espada en el que hasta **4 jugadores** podremos repartir estopa por impresionantes escenarios pintados a mano y a **1080p.**

CONFIRMADO
LA COLECCIÓN TOTAL DE *MGS*

Ya os adelantamos que **Konami** planeaba lanzar el recopilatorio más completo de la saga ***Metal Gear Solid***. Pues pues bien, ***The Legacy Collection* llegará en exclusiva a PS3 el 30 de septiembre. Costará 49,95 €** e incluirá las novelas gráficas de Ashley Wood y todos los Metal Gear dirigidos por **Kojima** entre 1987 y 2012, en sus ediciones HD.

JUEGO OFICIAL
EL MUNDIAL DE RALLY EN PS3

El próximo **octubre** los amantes del motor tienen una cita con ***WRC4*, el juego oficial del mundial de rallies,** que cuenta con el calendario del WRC 2013 y con los principales equipos y pilotos, que estarán disponibles en el renovado modo Carrera. Y lo mejor es que ***WRC 4*** lucirá mejor que nunca gracias a la versión mejorada del motor gráfico Spikengine.

ANUNCIO
SOUL CALIBUR SE SUMA AL HD

Para celebrar el **décimo aniversario** de este emblemático juego de lucha, Namco Bandai trabaja en una versión HD que, además de **gráficos remozados, añadirá modo online** a la ya imponente lista de modos de juego del original. *Soul Calibur II HD Online* se podrá **descargar este otoño de PS Store**, a un precio sin determinar.

ANUNCIO
ACE COMBAT EN EL CIELO DE PS3

Namco Bandai ha confirmado que está desarrollando una **nueva entrega de la saga de acción aérea *Ace Combat***. En principio se ha anunciado que ***Infinity*** *será exclusivo para PS3* y, por lo que poco que se ha visto en el vídeo del anuncio, volverá a ponernos a los mandos de los mejores cazas para enfrentarnos a trepidantes combates aéreos. Todavía no sabemos su fecha de despegue...

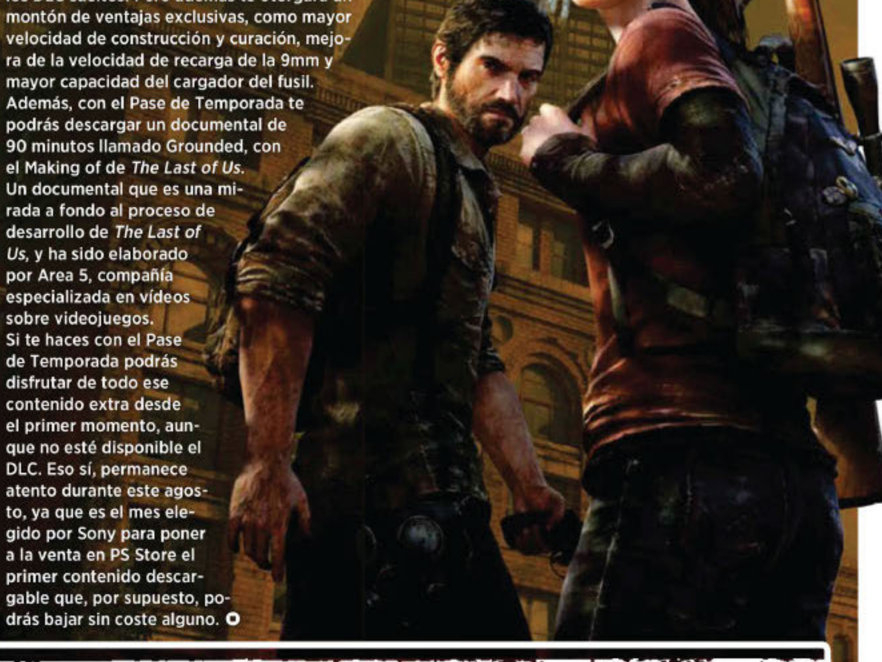
PERIFÉRICOS
UN ALIADO PARA JUGAR ONLINE

Turtle Beach ha ampliado su gama de auriculares para jugones con los **Ear Force PX22**, una revisión de sus exitosos Ear Force PX21. Estos auriculares estéreo con cable ofrecen una **amplificador rediseñado** que los hace compatibles con **teléfonos móviles y tabletas.** Todo con la calidad de sonido característica de Turtle Beach y a un ajustado precio de **80 euros.**

Sigue disfrutando con *The Last of Us* y su Pase de Temporada

Si eres uno de los miles de jugadores que se han quedado prendados con la historia de Joel y Ellie, recuerda que pronto podrás ampliar la diversión con nuevos DLC. Y si compras el pase de temporada te llevarás jugosos extras...

THE LAST OF US (DLC) | PS3 | SONY | YA DISPONIBLE



The Last of Us ha sido encumbrado como una de las mejores aventura de PS3 y para muchos jugadores y críticos es la aventura del año. De hecho, es uno de los juegos exclusivos de PS3 con mejores ventas de los últimos tiempos y el que más rápido ha alcanzado la cifra de 3.4 millones de unidades vendidas en todo el mundo.

Con estos antecedentes, Sony quiere expandir el universo de *The Last of Us* con tres paquetes de contenido descargable que próximamente estarán a la venta en PS Store.

Dos de estos DLC ofrecerán mapas y expansiones de todo tipo para su original modo multijugador. El tercer DLC estará dedicada a la campaña individual y añadirá nuevos detalles a la historia de Ellie, algo muy de agradecer ya que no estamos acostumbrados a que los contenidos extra nos ayuden a expandir la campaña individual que en el caso de aventuras con una trama tan profunda como la de *The Last of Us* tienen incluso más atractivo que el propio multijugador.

Si estás interesado en estos DLC puede hacerte con ellos al precio de 9,99 euros cada uno o, lo más recomendable, comprar el Pase de Temporada. Este Pase tiene un precio de 19,99 euros, lo que te garantiza un ahorro del 30% de ahorro sobre el precio de los DLC sueltos. Pero además te otorgará un montón de ventajas exclusivas, como mayor velocidad de construcción y curación, mejora de la velocidad de recarga de la 9mm y mayor capacidad del cargador del fusil. Además, con el Pase de Temporada te podrás descargar un documental de 90 minutos llamado Grounded, con el Making of de *The Last of Us*. Un documental que es una mirada a fondo al proceso de desarrollo de *The Last of Us*, y ha sido elaborado por Area 5, compañía especializada en vídeos sobre videojuegos.

Si te haces con el Pase de Temporada podrás disfrutar de todo ese contenido extra desde el primer momento, aunque no esté disponible el DLC. Eso sí, permanece atento durante este agosto, ya que es el mes elegido por Sony para poner a la venta en PS Store el primer contenido descargable que, por supuesto, podrás bajar sin coste alguno.

» NUEVAS BONIFICACIONES **EXCLUSIVAS CON EL PASE DE TEMPORADA**

INCREMENTO DE VELOCIDAD DE FABRICACIÓN

Podrás fabricar cualquier objeto mucho más rápido, lo que te permitirá reaccionar antes frente a cualquier ataque enemigo.

INCREMENTO DE VELOCIDAD DE RECARGA 9MM

Quedarse sin munición es malo, pero peor es que la recarga se haga lenta, algo que se soluciona con esta mejora.

INCREMENTO DE VELOCIDAD DE CURACIÓN

Cuando uses un botiquín, la barra de energía se rellenará mucho más rápido. Una gran ventaja si te encuentras en una zona comprometida.

INCREMENTO DE CAPACIDAD DE RIFLE

El rifle es un gran arma, sobre todo a largas distancias, pero su cargador es muy pequeño... O lo es para el que no disponga de este extra.

PS3
PlayStation.3

¡YA PUEDES ESTAR MÁS **CONECTADO** QUE NUNCA!

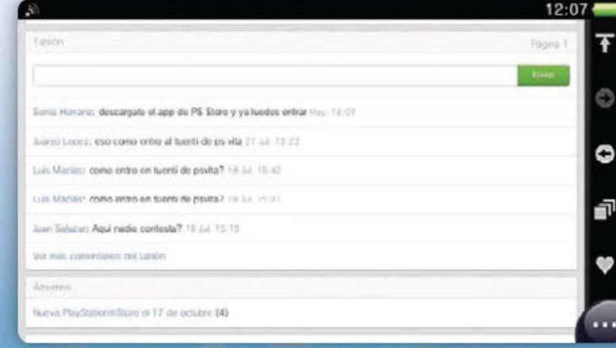
Tuenti aterriza en PS Vita

A la gran cantidad de redes sociales que podemos gestionar desde ps vita se une ahora la popular multiplataforma de comunicación social española.

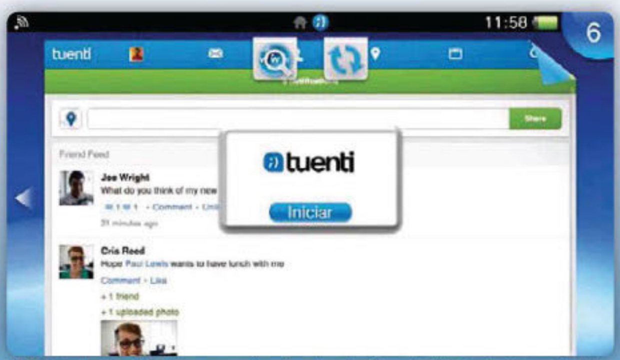
Desde mediado de julio los usuarios de PS Vita disponemos en nuestra portátil de una nueva herramienta con la que estar continuamente en contacto con nuestros amigos. Se trata de Tuenti, la red social española que cuenta con más de 15 millones de usuarios registrados y que ahora estará más accesible que nunca para los jugadores de PS Vita. Y es que para que el icono de Tuenti aparezca en el menú principal de nuestra portátil sólo tendremos que descargarnos el acceso directo desde PS Store (una descarga de segundos) y arrancarlo.
En esta ocasión no se trata de una aplicación nativa para PS Vita, como por ejemplo Live Tweet (el cliente de Twitter para la portátil), si no de un acceso directo: al pulsar sobre él nos redireccionará a la versión móvil de la red social (https://m.tuenti.com). Una vez que hayamos introducido nuestro datos (o nos hayamos creado nuestra cuenta), la consola recordará la información de modo que los sucesivos accesos serán muy rápidos. Así, desde el navegador de internet de PS Vita podremos acceder a nuestros perfiles de Tuenti y a funciones como chat, calendario de cumpleaños y eventos, páginas, feed, fotos de amigos y mensajes privados. Por supuesto, podremos buscar a nuestros amigos y dejarles mensajes. Y el punto peliagudo de la seguridad y la privacidad están más que garantizado, ya que los datos que se transfieren de un dispositivo a otro se encuentran encriptados. Además, contamos con la ventaja de que podemos chatear con los colegas incluso mientras jugamos: basta con pausar la partida, salir al menú principal, dejar el mensaje (o cotillear un poco lo que cuece por ahí) y volver al juego. Según Jorge Huguet, director de marketing de Sony España, la idea surgió de la propia comunidad de jugadores de PS Vita que hicieron llegar a Sony su interés por conectarse a Tuenti desde su portátil.
Así que ya sabéis, si no queréis desconectar de vuestros colegas mientras jugáis, no os separéis de PS Vita.

Gracias al gran teclado virtual de PS Vita no tendremos problemas en dejar mensajes, hacer búsquedas o acceder al chat. Las principales funciones de Tuenti están disponibles.

PS Vita nos permite esta siempre conectados con nuestros amigos gracias a sus aplicaciones de redes sociales. La última en unirse, Tuenti.



El limpio y claro interfaz está diseñado para dispositivos con pantallas pequeñas. Los adornos superfluos ha sido eliminados para facilitar la comunicación entre los usuarios.

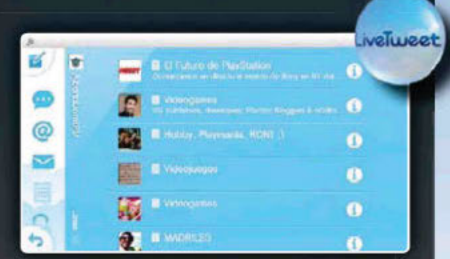


Al iniciar el acceso directo seremos redireccionados a la página móvil de Tuenti, sin necesidad de teclear ninguna dirección. Además, con introducir nuestros datos la primera vez, será suficiente.

"SOCIALIZA" TU PS VITA

Facebook

Por supuesto, la red social por excelencia también está disponible en PS Vita, prácticamente desde su nacimiento. En este caso no es un acceso directo, si no una aplicación propia que no ha dejado de evolucionar. Cada vez incluye más opciones y posibilidades. Desde este app podréis dejar comentarios, actualizar el estado, buscar páginas o amigos, gestionar mensajes y solicitudes...



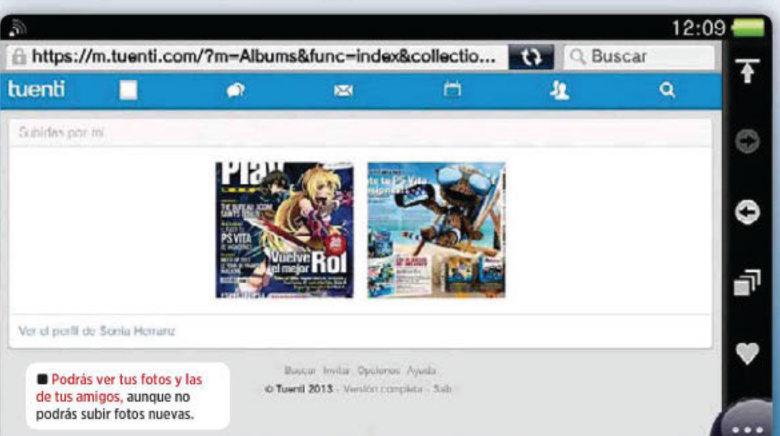
LiveTweet

Con LiveTweet podrás hacer lo mismo que con una aplicación similar para móviles o desde el ordenador, aunque para usarla debes haber creado una cuenta previa. No le faltan opciones de búsqueda, marcar favoritos, responder, retuitear... Además, la interfaz es muy clara y la lectura sencilla. El amplio teclado virtual de PS Vita consigue que lanzar tus tuits sea más cómodo que en muchos teléfonos móviles.

FourSquare

Otra aplicación específica para PS Vita que te permitirá compartir tu ubicación: en tu restaurante favorito, en un museo, en el cine, en la oficina... Puedes hacer "check in" y, si quieres aportar más información, como detallar con cuántas personas. También puedes hacer fotos con cualquiera de las cámaras de Vita y compartirlas y desbloquear descuentos y regalos para los usuarios de FourSquare.

■ Tuenti tendrá su propia "burbuja" en el menú principal de PS Vita en cuando os descarguéis el acceso (gratuito) de PS



■ Podrás ver tus fotos y las de tus amigos, aunque no podrás subir fotos nuevas.

El ciclo de vida de las consolas

Daniel Acal
@daniacal

Es la pregunta que más veces nos habéis hecho en los últimos meses. Con el presente que tiene PS3, ¿no es demasiado pronto para lanzar PS4? La verdad es que yo mismo a veces también me lo pregunto. Llevamos un año realmente bueno, con juegos sobresalientes como *Ni no Kuni, Tomb Raider, BioShock Infinite*... Recientemente hemos visto como PS3 alcanzaba una nueva cima en lo que a gráficos se refiere con *The Last of Us*. Una cima que promete ser superada en pocos meses con *Beyond: Dos Almas*, al menos en lo que a modelado de personajes y animaciones faciales se refiere. Y eso que todavía no he mentado al "bicho". A *GTAV*. El juego que va a redefinir el término "grande" aplicado al videojuego. El juego que seguramente marcará el techo de esta generación. Y que va a vender lo que no está en los escritos. Y no lo digo yo. Lo han dicho analistas como Michael Pachter o Arvind Bahtia. Y lo dicen en Rockstar, que estiman que van a vender 18 millones durante su primer año en las tiendas.

Pero habrá vida después de *GTAV*. El día del lanzamiento de PS4 (que se rumorea que será el 13 de noviembre), todos los grandes juegos de las "third parties" más importantes serán "multiplataforma". Juegos como *Watch Dogs, Assassin's Creed IV: Black Flag, Call of Duty: Ghosts, FIFA 14, Diablo III, Final Fantasy XIV*... estarán a la venta en PS3 cuando salga la nueva consola. ¿Ofrecerán mucha diferencia con respecto a las versiones de PS4? Probablemente no, al menos en estos lanzamientos de cara al periodo navideño (otro gallo cantará con los *MGSV, Destiny*, etc.). Solamente Sony, los primeros interesados en que su máquina se empiece a vender cuanto antes, apoyarán el alumbramiento con una batería de juegos exclusivos para PS4, como *Knack, Killzone: Shadow Fall*, o *Drive Club*. Tienen buena pinta y lo que queráis, pero a mí a priori me apetece más jugar a cualquiera de los citados anteriormente. Sí, me refiero a los de PS3.

Y en 2014 la fiesta no termina en PS3, con juegazos como *Lightning Returns: FFXIII* (a la tercera irá la vencida) o *Dark Souls II* (que tiene pinta de ser "más de lo mismo", pero seguro que es un "más de lo mismo" que merece la pena jugar). Y sobre todo, *Castlevania: Lords of Shadow 2*, una aventura de acción que tiene una pinta brutal .Yo no he tenido la fortuna de verlo todavía, pero alguien de quien me fío plenamente, que sabe mucho de videojuegos y que firma aquí a mi derecha sí ha podido verlo y dice que puede ser de lo mejor en su género.

Al estupendo presente que vive PS3 y a su prometedor futuro a un año vista, en mi caso particular tengo que sumarle una buena pila de juegos que tengo "aparcados" por falta de tiempo a la espera de poder terminarlos algún día. Una pila de juegos atrasados bastante grande, más de lo que me atrevo a confesar aquí.

Entonces, ¿es un buen momento para lanzar PS4? Pues... aunque parezca contradictorio a tenor de lo que he dicho antes, yo creo que sí. Que Sony y Microsoft lancen sus consolas este año no implica que tengamos que comprarlas YA. Las consolas de éxito suelen tener un ciclo de vida de unos 6-8 años. Y aunque en Europa tuvimos que esperar hasta 2007 para catar PS3, recordemos que Microsoft estrenó su Xbox 360 a finales de 2005. Es decir, hace 8 años. Microsoft no podía esperar mucho más. Y Sony, sencillamente, no se puede quedar atrás.

Pero no nos pongamos nerviosos. Y no enterremos nuestra PS3 antes de tiempo. Si no te convencen los juegos de lanzamiento de las nuevas consolas, no las compres. Espera a que salgan títulos que realmente marquen la diferencia. De hecho, no creo que ninguna de las dos sea un gran éxito de ventas estas Navidades. El objetivo es ir estableciendo poco a poco un parque de consolas amplio, que haga rentable que todas las compañías puedan desarrollar para ellas. Y que de cara a 2015 ya estén bien extendidas. Porque no todas pueden mantener el ritmo de gigantes como Activision, Electronic Arts o Ubisoft. Juegos que funcionan bien en ventas como *PES 2014* o *F-1 2013* no van a salir este año en PS4 sencillamente porque a Konami y Codemasters no les compensa la gran inversión que hay que adelantar para acometer el desarrollo de un "Triple A" en las nuevas consolas para luego no recuperar lo invertido porque no hay una base de consolas lo suficientemente establecida. Y para contar con un buen parque de consolas se necesita tiempo, al menos dos años. Por eso digo que este otoño me parece un buen momento para lanzarlas... aunque no tengo tan claro si es un buen momento para comprarlas. Probablemente no lo sea.

Así que de momento disfrutemos de PS3 ahora y que cada uno dé el salto a PS4 cuando pueda, le apetezca o lo vea oportuno. PS3 y PS4 van a convivir durante un tiempo... hasta que llegue un momento en el que PS4 se imponga y los lanzamientos de PS3 vayan menguando, hasta desaparecer. Como ha pasado siempre con cada cambio generacional. Es el ciclo de la vida de las consolas. El ciclo... ¿sin fin?

AUNQUE PS3 VIVE UN PRESENTE DULCE Y AÚN LE QUEDA FUTURO, ME PARECE BUEN MOMENTO PARA LANZAR PS4.

Reducción de costes

Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM

Vivimos en unos tiempos en los que la expresión "hay que reducir costes" parece casi el nuevo "buenos días". Se utiliza en casi todos los aspectos posibles, desde la política a la gestión macroeconómica o incluso cuando el dueño de un negocio como un bar sube o baja la persiana. Y, cómo no, tampoco se escapan los videojuegos, algo de lo que estuve hablando con un lector, apodado AquiVi, vía Twitter.

La conversación surgió a raíz de una foto que subí en Twitter, en la que mostraba mi última adquisición de Vita, con la caja abierta y ni el más mínimo rastro de manual, mapa, folleto o lo que tocara. Una práctica que por desgracia cada vez se extiende más y que personalmente no me gusta NADA. En mi humilde opinión, el manual es una parte más de la "experiencia" de estrenar un juego, de abrirlo, de oler a nuevo, de disfrutar de esas páginas que deberían ser el primer contacto el juego. O lo que supone abrir un mapa para descubrir el mundo que nos espera.

Hay manuales que deberían estar colgados en las paredes de un museos, porque son arte en estado puro y sólo ayudan a redondear un producto ya de por sí redondo (y no lo digo por el disco, por si alguien había pensado en la gracia). A bote pronto, me vienen a la cabeza el cartucho dorado del primer *Zelda* de NES, con ese mapa que a día de hoy es una cotizada reliquia. O el manual de *Super Mario World*, como casi todos los de Nintendo, con ilustraciones a todo color de sus personajes, habilidades, objetos... ¿Y qué me decís de anotar contraseñas en sus páginas y reencontrarte con ellas una década después y no reconocer ni tu letra?

Pero tampoco hace falta irse tan atrás. De la era PlayStation también hay un montón de manuales que merecen ser recordados. Algunos, más que por el juego en sí o por la calidad de sus páginas, destacan por su traducción. Aún recuerdo algunas de las líneas del manual del primer *Croc* de PSone, que tenía perlas como "El rey Rufus el Intolerante (a la lactosa)...". Otros destacan, por su diseño, como la versión japonesa de *Shadow of the Colossus*, con su páginas cortadas de forma irregular que no mantienen el habitual formato rectangular.

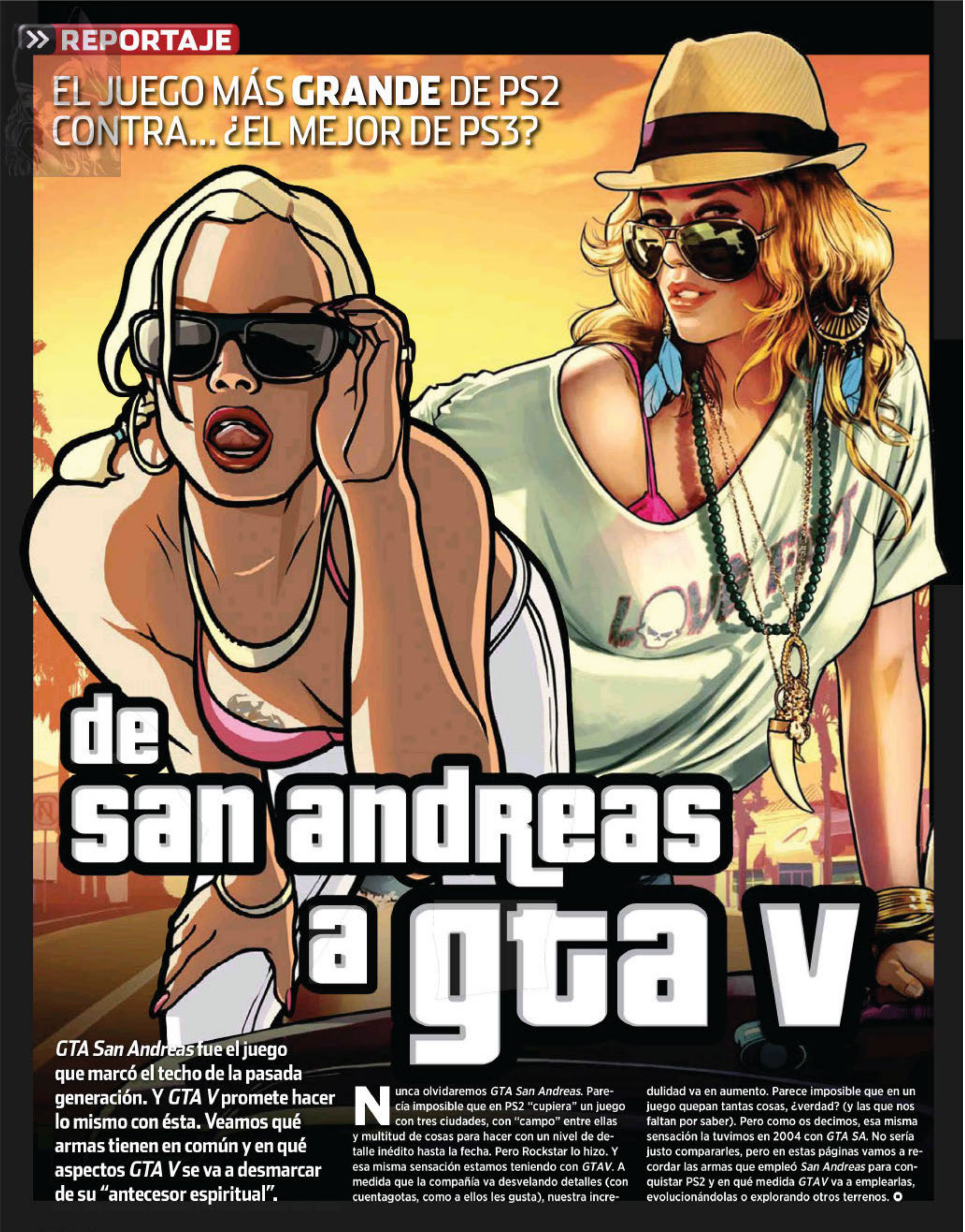
Otros, destacan por su humor, como los de cualquier *GTA*, plagados de anuncios y referencias capaces de arrancar más de una carcajada con su mala baba. Y eso por no hablar de los mapas. ¿Quién no ha abierto uno de sus mapas cientos de veces para memorizar algunos lugares, marcar coleccionables o trazar rutas de "viaje"? Pues, como dirían en "Blade Runner", "todos esos momentos se perderán en el tiempo, como lágrimas en la lluvia". Y lo peor de todo, es que tiene pinta de ser verdad.

La llamada "reducción de costes" se está llevando por delante parte de los plásticos de las cajas (como en las cajas de 3DS o Xbox, por ejemplo) y lo que es peor, los manuales tal cual yo los recuerdo. Como mucho, algunos incluyen una octavilla con la garantía o, en el mejor de los casos, 4 páginas explicando lo básico. No hay ingenio, no hay chispa, no hay calidad, no hay presentación. Sólo un diagrama del stick con el uso de cada botón y listo. Y lo peor de todo, es que esta "reducción de costes" no está repercutiendo en el bolsillo del comprador, o yo al menos no la estoy notando. Las novedades siguen siendo prácticamente igual de caras y en el caso de los juegos digitales, no hay diferencia con el precio del físico (en muchos casos).

Y esa es otra parte del "problema": los juegos digitales. Si es cierto eso de que en pocos años todo será digital, los manuales están condenados a extinguirse. Hoy por hoy, o incluyen el manual en el propio juego (o ni eso) o, en el caso del PC, incluyen como mucho un PDF, perdiéndose así la magia de ese primer momento, durante la vuelta a casa de la tienda o mientras cargaba el juego por primera vez, ojeando las páginas del manual. Seré un romántico o un poco idiota, pero hay días en los que la manida expresión "cualquier tiempo pasado fue mejor" cobra sentido. Al menos, dentro de unos años, podré enseñar a mis nietos cómo eran los juegos cuando las compañías aún cuidaban todos los aspectos...

ESTA "REDUCCIÓN DE COSTES" NO ESTÁ REPERCUTIENDO EN EL BOLSILLO DEL COMPRADOR.

EL JUEGO MÁS **GRANDE** DE PS2 CONTRA... ¿EL MEJOR DE PS3?



de san andreas a gta v

***GTA San Andreas* fue el juego que marcó el techo de la pasada generación. Y *GTA V* promete hacer lo mismo con ésta. Veamos qué armas tienen en común y en qué aspectos *GTA V* se va a desmarcar de su "antecesor espiritual".**

Nunca olvidaremos *GTA San Andreas*. Parecía imposible que en PS2 "cupiera" un juego con tres ciudades, con "campo" entre ellas y multitud de cosas para hacer con un nivel de detalle inédito hasta la fecha. Pero Rockstar lo hizo. Y esa misma sensación estamos teniendo con *GTAV*. A medida que la compañía va desvelando detalles (con cuentagotas, como a ellos les gusta), nuestra incredulidad va en aumento. Parece imposible que en un juego quepan tantas cosas, ¿verdad? (y las que nos faltan por saber). Pero como os decimos, esa misma sensación la tuvimos en 2004 con *GTA SA*. No sería justo compararles, pero en estas páginas vamos a recordar las armas que empleó *San Andreas* para conquistar PS2 y en qué medida *GTAV* va a emplearlas, evolucionándolas o explorando otros terrenos. ◘

el escenario

Como recordaréis, *GTA San Andreas* ofrecía tres ciudades: Los Santos ("versión" de Los Ángeles), San Fierro (San Francisco) y Las Venturas (Las Vegas), con mucho "campo" entre ellas. La sensación de que estábamos en una escenario enorme era brutal. *GTAV* recreará "sólo" una ciudad: Los Santos, enmarcada en el condado de Blaine. Pero su escenario será más grande que los de *San Andreas*, *GTAIV* y *RDR* juntos. Y es que además de la diversidad que ofrecen los distintos barrios de la ciudad (el lujo de Rodeo Drive; las playas de Santa Mónica, Malibú o Venice Beach; los rascacielos del Downtown, zonas "chungas" como Inglewood...) podremos perdernos en sus alrededores en desiertos, bosques, zonas montañosas, mundo submarino...

el argumento

GTAV contará la historia no de uno, sino de tres personajes: Michael (ex atracador de bancos que ahora vive en una asfixiante rutina familiar y quiere "volver a la acción"), Trevor (desequilibrado ex piloto y viejo compinche de Michael) y Franklin (un veinteañero que quiere "pasta rápida). Cada uno de ellos tendrá su propia trama, tratando temas tan dispares como las guerras de bandas (con Franklin) o los problemas domésticos de Michael. Suponemos que habrá una trama principal que hará que las vidas de los tres se vayan entrecruzando.

San Andreas nos puso en la piel de Carl Johnson, un pandillero que abandonó Los Santos tras ser culpado de la muerte de su hermano pequeño y que, 5 años después, vuelve para el funeral de su madre. Poco a poco irá tomando el control de su antigua banda, los Grove Street Families, e iremos desentrañando una historia de violencia, trapicheos y traiciones que nos llevaría después hasta San Fierro, luego a Las Venturas y, por último, un regreso a Los Santos inspirado en los famosos disturbios de Los Ángeles de 1992.

Los personajes

Todos los *GTA* nos han dejado personajes memorables. En *San Andreas* tenemos a CJ,, el corrupto oficial Tenpenny, el inolvidable The Truth... En *GTAV* podremos alternar el control entre los tres protagonistas (Michael, Franklin y Trevor) y ya están asomando prometedores secundarios como los hijos adolescentes de Michael o Ron "el nervioso".

el multijugador

GTA San Andreas ofrecía, en momentos puntuales, misiones para dos jugadores tras hallar el icono correspondiente. Y en PC es posible jugar Online gracias a un "mod" hecho por aficionados. Para *GTAV* nos han prometido un Online ENORME, que desvelarán en breve. Siempre supimos que un *GTA Online* sería el futuro...

Los vehículos

GTA San Andreas ofrecía bicis, coches (incluyendo Low Rider y tuning, aunque un tanto limitado), motos, aviones, helicópteros, barcos... Y hasta un jetpack. *GTAV* supera la apuesta con más variedad, y añadiendo otros como bicis de carreras o quads. Las opciones de tuning serán mucho mayores, tanto estéticas como de rendimiento.

gta san andreas

tareas secundarias

Ahora estamos acostumbrados a que los "sandbox" incluyan muchas tareas secundarias, pero en 2004 nadie podía competir con *San Andreas* en este sentido: distintas misiones R3 (ambulancia, policía...), carreras, robar pisos, guerra de bandas, apuestas, minijuegos como basket, opción de echarte novia, "exportación" de coches, coleccionables como 100 graffitis, 50 fotos, 50 herraduras o 50 ostras... Pero *GTAV* promete dejar todo eso en pañales. Es cierto que no tendrá todo lo de *San Andreas*, pero la oferta será más diversa y, sobre todo, estará más trabajada. Los minijuegos de tenis, golf o ciclismo, por ejemplo, serán tan profundos como juegos en sí mismos. Habrá novedades como cazar o misiones de "cazarrecompensas" (importadas de *RDR)*, invertir pasta (en bolsa o en "ladrillo"), robos a comercios... Y aún faltan por anunciar.

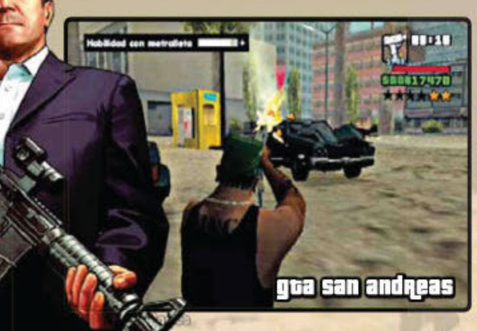
las tiendas

Nos da vergüenza reconocer la cantidad de tiempo que invertimos en *GTA San Andreas* para llevar a CJ convenientemente "maqueado". Además de cuidar la alimentación y echar horas en el gimnasio para estar "cachas", en cuanto juntábamos algo de pasta nos pasábamos por tiendas como Binco, Suburban, Victim o Zip. En *GTAV* no habrá gimnasio pero sí podremos vestir a los protagonistas como queramos además de cambiarles el peinado, hacernos tatuajes....

gta san andreas

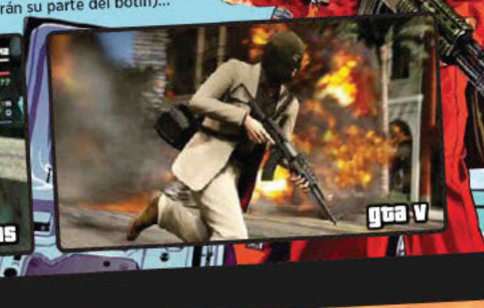
las armas

Entre las armas de *GTA San Andreas* había pistolas, rifles, ametralladoras, escopetas... Cada una ofrecía tres niveles de habilidad (Cutre, Gángster y Asesino), que se iban potenciando con práctica y habilidad. En *GTAV* ya hemos visto que se usará la típica "rueda" que podéis ver abajo (con un arsenal tan variado o más). Eso sí, aquí podremos mejorarlas comprando piezas (en las tiendas Ammu Nation, un clásico de la saga) como silenciadores, linternas, cargadores ampliados, miras telescópicas... Habrá personajes, como Michael que serán más hábiles que otros a la hora de disparar. Tendremos tres tipos de puntería (libre, asistida...) y se han incorporado ideas presentes en *Red Dead Redemption* y *Max Payne 3* (como disparar sin levantar el arma de la cadera).



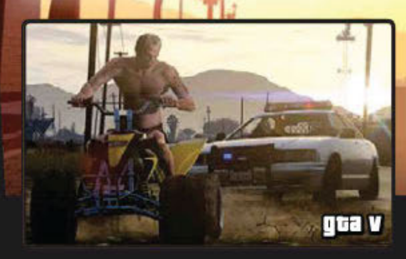
los robos

En *San Andreas* podíamos eliminar transeúntes y quedarnos con su pasta (los traficantes dejaban 2000 euros cada uno) y a partir de cierta misión también podíamos desvalijar pisos. Pero *GTAV* los robos tendrán mucho más peso. Todo apunta a que los atracos serán el punto álgido de la aventura. Habrá que planificarlos, tomar decisiones, "contratar" cómplices (que luego querrán su parte del botín)...



escapando de la pasma

En *GTA San Andreas* había seis niveles de búsqueda en función de la gravedad de nuestros delitos. Representados por otras tantas estrellas, cuanto más alto era el nivel más empeño (y medios) ponía la policía en "trincarnos". Y para escapar podíamos cambiar el aspecto del coche, ocultarnos y esperar o recoger ítems de estrella. En *GTAV* volverán las persecuciones policiales, aunque aún no está confirmado cómo funcionará el sistema de búsqueda. Sabemos que ofrecerán nuevas opciones (como llevarles hasta un puente y dejarles tirados haciendo un salto base). Y no habrá Pay'n Spray, así que suponemos que despistarles no será tan sencillo como pintar el coche de otro color... Pero quedan incógnitas por desvelar. Por ejemplo, ¿podremos cambiar de personaje mientras nos persiguen?



propiedades e inversiones

Además de apostar al billar o a los caballos, en *GTA San Andreas* podíamos comprar bastantes casas que funcionaban como "pisos francos". En ellas podíamos grabar la partida, cambiarnos de ropa, jugar a la consola, recoger armas y pasta, guardar el coche si teníamos garaje... *GTA V* irá mucho más allá, permitiéndonos invertir en "ladrillo" (también en garajes, en negocios...), además de en bolsa. Cada personaje tendrá sus propios "fondos". En Rockstar afirman que el dinero será más importante y que habrá muchas opciones para "jugar" con ello.

el submarinismo

Una de las mejoras que estrenó *San Andreas* fue la capacidad de bucear, aunque en el juego tenía un papel bastante secundario (salvo a la hora de encontrar las 50 ostras). Pero en *GTA V* el submarinismo cobrará un protagonismo inusitado, con una superficie que será 1,5 veces el mapeado de *RDR*. Ciertas embarcaciones tendrán equipo de buceo para que exploremos un fondo marino realmente bello, con música dinámica (composiciones originales), fauna diversa (incluso tiburones) y estructuras como galeones hundidos. La recreación del agua es impresionante.

las novias y el sexo

En *GTA San Andreas* podíamos tener varias novias a medida que avanzábamos en el juego. Parece confirmado que en *GTA V* no habrá novias (Michael está casado), pero falta por ver cómo tratan el siempre polémico tema del sexo y la prostitución. ¿Se atreverán a meter esta vez un minijuego tipo Hot Coffee? En *San Andreas* finalmente lo suprimieron.

gta v

¿qué tuvo san andreas que no tendrá gta v?

GTA San Andreas fue un juego tan ambicioso que incluso 9 años después de su estreno aún no ha sido superado en ciertos aspectos. Y recordemos que es la entrega más vendida, con 27,5 millones de copias. ¿Podrá *GTA V* superar esta cifra?

TRES CIUDADES

Aunque el mapa de *GTA V* sea mucho más gigantesco (cinco veces más grande que el *RDR*), tenemos que seguir quitándonos el sombrero aún hoy ante el trabajo que hicieron estos chicos recreando tres ciudades tan distintas como Los Ángeles, San Francisco y Las Vegas. Y además, repletas de tareas para que CJ nunca se aburriera.

MÁS OPCIONES DE PERSONALIZACIÓN

El CJ de un jugador podía ser muy diferente del de otro. En *GTA V* no habrá gimnasio ni podremos engordar. Y está por ver si volverán habilidades como el respeto o el "sex appeal". Aunque podremos maquearlos con ropa, tatoos o peinados, los protas de *GTA V* están más definidos. Pero también tendrán habilidades que mejorarán con el uso.

¿qué tendrá gta v que no tuvo san andreas?

Tenemos muchas esperanzas en *GTA Online*... aunque en el momento de escribir estas líneas aún no se sabe nada. Gráficamente será brutal (sólo el modelo de Franklin tiene más texturas que todos los peatones de *San Andreas* juntos). Y requerirá una instalación obligatoria de 8 gigas.

TRES PROTAGONISTAS

En casi cualquier momento podremos cambiar de personaje con sólo pulsar un botón. Decimos "casi" porque en ciertas misiones habrá que usar a uno en concreto. Los tres tienen habilidades específicas. ¿Ejemplos? Franklin puede ralentizar el tiempo al conducir, Trevor puede entrar en "modo Berserk" para hacer más daño y Michael puede activar un tiempo bala a lo *Max Payne* en los tiroteos.

LA EDICIÓN COLECCIONISTA

San Andreas tuvo una edición especial con un DVD extra que no salió aquí. *GTA V* tendrá dos: la especial (con mapa, caja metálica y varios DLC) y la coleccionista, con todo lo anterior más una bolsa de seguridad, una gorra y más DLC.

INTENTANDO MEJORAR UN JUEGO DE FÚTBOL REDONDO

■ *FIFA 14* es el nuevo juego de fútbol de EA Sports. Sale para todas las consolas de Sony... ¡Incluso en PS2!

■ Traerá las mejores Ligas con sus clubes reales y actualizados.

EA SPORTS

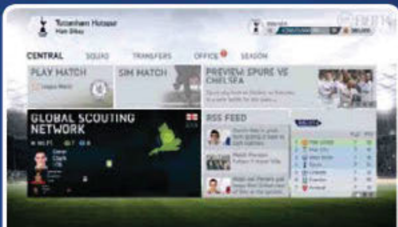
FIFA 14

FIFA OFFICIAL LICENSED PRODUCT

Últimos fichajes

MEJORAS GRÁFICAS. Las animaciones, uno de los aspectos más criticados en los anteriores, van a mejorar en esta entrega. Lo notaremos en los giros, al iniciar y terminar un sprint, en los renovados tiros a puerta...

MÁS RECURSOS. Como la posibilidad de proteger el balón pulsando L2 o que el portero llame a un defensa para sacar en corto y que el "avispado" delantero de turno no se adelante y nos la robe (así se encajaban muchos goles).



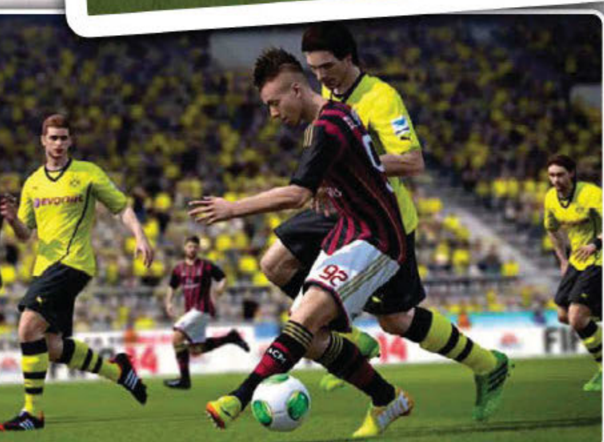
RENOVADO MODO CARRERA. Con una interfaz mejorada y con menos "interrupciones", un sistema de ojeadores y fichajes más "lógico", nuevos minijuegos de habilidad que amenizarán la "previa" de los partidos...

■ *FIFA 14* en PS4 ofrecerá avances como animaciones 10 veces más detalladas que en PS3 o sustanciales mejoras en la IA.

FIFA 14 en PS4

Aún no sabemos cuándo saldrá *FIFA 14* en PS4, pero tiene una pinta brutal. Según nos comentó su productor ejecutivo David Rutter, "este año estamos construyendo la experiencia deportiva más realista y tecnológicamente avanzada de la historia".

- El motor EA Sports, Ignite, permitirá un renderizado superior y animaciones diez veces más detalladas que en PS3.
- La inteligencia artificial será muy superior, con una "toma de decisiones" 4 veces más rápida y técnicas de élite que nos dejarán cientos de nuevas acciones, tipos de disparo, fintas, etc.
- "Público en 3D", lo que nos dejará por fin unas aficiones visualmente mucho mejor retratadas que reaccionarán activamente ante lo que pase en el terreno de juego.



■ El nuevo motor EA Sports Ignite ofrecerá un modelado de una calidad nunca vista.

PS3 | EA SPORTS | DEPORTIVO | 26 DE SEPTIEMBRE

La pretemporada ya ha comenzado tanto en el fútbol real como en el virtual. Y *FIFA 14* nos presenta sus fichajes para revalidar el título de "mejor simulador de fútbol", prestando especial atención a su exitoso modo Ultimate Team y con un ojo puesto en el futuro: *FIFA 14* en PS4.

EA Sports sigue a lo suyo y tras dominar el fútbol en consola en las últimas temporadas, se prepara para revalidar su título también este año con un simulador que, si bien no supondrá grandes rupturas con respecto a los anteriores (algo lógico teniendo en cuenta el gran producto que tienen entre manos y que estamos casi al final de esta generación), sí va a presentar algunos cambios y mejoras de interés. Y todo ello en aras de que "volvamos a emocionarnos al lograr una gran jugada o al marcar un golazo", tal y como nos contó Sebastián Enrique, uno de los productores de *FIFA 14*. El objetivo fundamental es ofrecernos aún más recursos a la hora de elaborar las jugadas y encarar la portería rival. Para ello, habrá mejoras en las animaciones, la IA, la física del balón o los tiros a puerta, que harán que los partidos sean más fidedignos, como veremos a continuación.

Una de las novedades que veremos en esta entrega ha sido bautizada por sus creadores como "Precision Movement" y tiene que ver con la locomoción, con cómo se mueven los jugadores. En el estudio son conscientes (porque todos los años es uno de los defectos más comentados) de que en los anteriores *FIFA* las animaciones de los jugadores eran un tanto robóticas y automatizadas. En *FIFA 14* serán mucho más naturales, con menos rutinas y movimientos más cercanos a los reales. Lo veremos en los cambios de ritmo, al iniciar el sprint y al frenar, al cambiar de dirección en carrera, al proteger la pelota ante la presión de los contrarios... En los primeros partidos que hemos disputado ya hemos visto algo de esto, aunque tampoco nos terminaron de convencer (a veces da la sensación de que los jugadores "patinan"). Eso sí, la versión que probamos estaba al 75% así que aún tienen margen para cambiar cosas.

Prestando atención al "feedback".

De hecho, la nueva física del balón ha sido retocada de nuevo durante el desarrollo, después de que comprobaran que muchos jugadores que probaron betas del juego no quedaban convencidos con la respuesta de la pelota al rodar en los pases largos. También se ha corregido el ritmo del juego, tratando de que sea algo más pausado para que podamos pensar mejor la jugada. En esta línea va otra de las principales novedades de *FIFA 14* con respecto a los anteriores. Ahora, pulsando el botón L2 protegeremos la pelota ante la presión de los rivales, permitiéndonos ganar unos valiosos segundos para pensar la jugada. Esta característica también puede usarse para proteger el balón en carrera y zafarse de los defensores, como hacía Didier Drogba en sus mejores tiempos. La verdad es que nos gustó bastante, aunque esperemos que sea lo bastante flexible y no permita automatismos (en el fútbol real no todos los jugadores pueden proteger el esférico como lo haría John Carew, por ejemplo). Sus creadores insisten que en esta característica va a repercutir en un ritmo de juego de *FIFA 14* más pausado, más... como en el fútbol real.

El dominio del balón sufrirá otro cambio importante. Si el año pasado se introdujeron las recepciones erróneas a la hora de controlar pases difíciles, el nuevo título introducirá los fallos humanos a la hora de conducir la pelota. Leo Messi es un experto en llevar la bola cosida al pie, pero, en la realidad, no hay muchos jugadores que puedan conducir el balón a gran velocidad y llevarlo pegado al pie. Así, el esférico ya no irá tan "imantado" a las botas de los futbolistas, sino que se les podrá ir largo o quedarse atascado entre

¿A quién le pone el balón Iniesta: a Messi o a Neymar? *FIFA 14* "clavará" los gestos característicos de cada jugador.

Volverán los partidos Online más apasionantes para hasta 22 jugadores. Sus creadores trabajan para que todo funcione mejor que en la entrega pasada.

las piernas si no tienen mucha clase. Y otra novedad jugable es lo que han denominado "segunda oportunidad" a la hora de hacer entradas a ras de hierba, pudiendo corregir levemente el movimiento del "tackle" y rehacernos si vemos que nos hemos pasado o que el rival ha iniciado un regate en otra dirección .
"Pure Shot" es otra de las nuevas características. Propiciará nuevos tiros como la posibilidad de realizar "folhas secas", efectos imposibles a lo Roberto Carlos o disparos secos que boten antes del portero y le despisten (ya hemos metido algunos goles así). En los tiros a puerta el "timing" será más importante que nunca e irán acompañados de nuevas animaciones (especialmente cuando el delantero esté bajo la presión cercana de un rival) que podrán servirnos de "pista" para saber de antemano si nuestro jugador está en la posición más adecuada para el disparo.

Todas las mejoras de *FIFA 14* van en la misma dirección: ofrecernos todavía más recursos a la hora de elaborar las jugadas y encarar la portería rival.

Y también hemos visto nuevas celebraciones tras un gol, como que su autor simule que es un "profesor" que imparte clases de cómo hacerlo a sus alumnos (los compañeros se sentarán a su alrededor).

Inteligencia artificial más lograda.

Lo que no han remozado para esta entrega, reconocido por el propio Sebastián Enrique, es la respuesta de los porteros. Aunque sí nos dijeron que han implementado mejoras en la inteligencia artificial. Por ejemplo, un problema muy habitual en los partidos Online de *FIFA 13* es cuando el contrario te va ganando y se dedica a "matar" el partido pasándose el balón en defensa, es muy difícil quitarle el balón. Pues según sus creadores la IA de nuestros compañeros detectará ese comportamiento y someterán a la defensa rival a una presión tal que se verán obligados a jugar el balón y abandonar esa práctica tan especulativa.
También hemos podido ver algo del modo Carrera, como el nuevo interfaz (con menos interrupciones), la mejorada red de ojeadores a nivel global y los nuevos minijuegos de habilidad, que nos servirán de entrenamiento previo antes de los partidos (por ejemplo, uno en el que ensayamos el saque en largo de los porteros). El mes que viene comprobaremos qué tal funciona todo en su conjunto y si hace "tiki-taka".

FIFA 14 Ultimate Team

Este modo, que se introdujo para enriquecer *FIFA 09* vía DLC y que a partir de 2011 ya fue gratuito, ha ido ganando importancia con el paso de las entregas. Ya sabéis en qué consiste *Ultimate Team*: formas tu equipo con cromos de jugadores reales de distinto nivel, buscando la máxima compatibilidad en tu plantilla (que jueguen en la misma Liga o en el mismo equipo, que compartan nacionalidad...) para luego machacar a tus rivales en partidos Online o competiciones Offline. Los cromos se consiguen gastando dinero del juego (conseguido a medida que juegas) o comprando sobres con dinero real. Y comprarlos y venderlos hasta dar con nuestra alineación ideal es incluso más adictivo que jugar los partidos. Pues bien, *FIFA 14* va a mejorar todavía más la experiencia *FUT* introduciendo novedades como un buscador de jugadores, una nueva estética para los cromos y más opciones de personalización (como cambiar los dorsales o elegir los roles de capitán y lanzadores de falta). También van a ser más flexibles con la disposición táctica y van a incluir nuevos estilos de química, que nos permitirán más opciones a la hora de personalizar cómo juega cada futbolista. Mientras llega, gracias a las última actualizaciones ya podemos jugar con los últimos fichajes en el *FUT* de *FIFA 13*...

Ultimate Team en *FIFA 14* incluirá novedades como un buscador, nueva estética para los cromos, más opciones para personalizar...

La "química" vuelve a ser fundamental. No sólo importa la calidad del jugador sino que sea "compatible" con el resto del equipo.

Otra de las novedades presentes en *FIFA 14* es que el modo *FUT* va a pasar de 5 a 10 divisiones, como en el modo Temporadas.

PS3 | KONAMI | DEPORTIVO | 30 DE SEPTIEMBRE

Aunque no saldrá ni en PS4 ni en PS Vita, *PES 2014* estrenará en PS3 un buen puñado de mejoras y avances, empezando por una adaptación de motor gráfico Fox Engine.

Teníamos muchas ganas de ver cómo funcionaba en *PES 2014* el Fox Engine, el nuevo y flamante motor gráfico auspiciado por el gran Hideo Kojima que tantas alegrías va a dar a Konami en juegos como *MGSV*. Lamentablemente, al no salir el juego en PS4 nos vamos a quedar con las ganas de ver su verdadero potencial aplicado a un juego de fútbol. Pero en esta versión PS3 ya podemos apreciar algunas de sus mejoras, sobre todo en lo relativo a animaciones y modelado de jugadores. En *PES 2014* el tan "cacareado" Player ID de temporadas pasadas va a estar más cerca de conseguirse que nunca. "Clavar" el aspecto y los movimientos de los principales jugadores es un sueño que cada vez está más cerca gracias al Fox Engine, aunque tampoco hemos podido profundizar mucho en este aspecto ni en los modos de juego, ya que la beta que hemos probado sólo permitía amistosos entre 4 equipos: Bayern de Munich, Santos y las selecciones de Italia y Alemania.

Ya con el balón en los pies, en los primeros partidos de *PES 2014* hemos notado un ritmo de juego un poco más pausado que en anteriores entregas. Habrá menos "correcalles" y ya no será tan sencillo superar las defensas rivales con un simple pase al hueco. También hemos comprobado que la recreación del contacto físico entre los futbolistas ha mejorado algo (se nota que han usado la tecnología Havok) y que, efectivamente, los jugadores ya no llevan el balón pegado al pie tan artificialmente como en los *PES* de antaño (aunque esperábamos más realismo en este sentido). Pero siendo honestos, también hemos visto que sigue arrastrando algunos fallos de anteriores entregas, como la horrible animación de los estadios, algunas rutinas jugables... Es una pena que tampoco lo veamos este año en PS Vita. ○

Volverán la Champions y la Copa Libertadores, y fichajes como la Liga argentina.

El motor Fox Engine nos dejará mejores modelos y animaciones.

PS3 | 2K GAMES | ACCIÓN | 23 DE AGOSTO

"La verdad os hará libres", dijo una vez Jesús. Sin embargo, el gobierno de EE.UU. en los 60 no creía que la gente estuviera capacitada para asumir la verdad y dejó claro que los alienígenas no han existido jamás... ¿O sí?

UN AGENTE DE LA CIA, ENCARGADO DE ENCUBRIR LA **VERDAD EXTRATERRESTRE**

THE BUREAU

XCOM DECLASSIFIED

MARCO HISTÓRICO: LA ERA DE LA DESTRUCCIÓN MUTUA

El juego está ambientado en 1962, es decir, en plena Guerra Fría entre Estados Unidos y la Unión Soviética. La lucha por la hegemonía mundial se tradujo en la existencia de dos bloques enfrentados, el de los países capitalistas y el de los países comunistas. Tras el final de la Segunda Guerra Mundial, se estableció un período de calma tensa entre las dos superpotencias victoriosas. El miedo a una guerra nuclear dio pie al concepto de la "Destrucción Mutua Asegurada" (MAD, en sus siglas inglesas, para referirse a tal locura) y al Teléfono Rojo, que conectaba la Casa Blanca con el Kremlin, para que el juego de equilibrios no se derrumbara. El Muro de Berlín, la invasión de Bahía de Cochinos, la Crisis de los Misiles de Cuba o la Guerra de Vietnam fueron sucesos que marcaron a la sociedad estadounidense de la época. En el mundillo de los videojuegos se ha explotado poco el potencial histórico de la Guerra Fría, pero *The Bureau* lo aprovechará de múltiples formas, con todo tipo de referencias a sus momentos icónicos.

■ William Carter, el protagonista del juego, se alistó en el ejército tras el ataque japonés a la base naval de Pearl Harbor. Fue destinado a combatir en la campaña del sudeste asiático, una de las más desconocidas de la II Guerra Mundial.

William Carter, un agente de la CIA, protagonizará esta reinvención de la saga *XCOM*.

Las zonas rurales de la América profunda serán el gran foco de la invasión alienígena.

La Guerra Fría fue una etapa de la historia marcada por las fricciones entre el bloque capitalista y el bloque comunista, comandados por Estados Unidos y la URSS. La lucha por la hegemonía mundial entre las dos superpotencias marcó la segunda mitad del siglo XX, pero lo cierto es que no es una etapa histórica que se haya prodigado demasiado en los videojuegos, siempre más atraído por la Segunda Guerra Mundial.

The Bureau XCOM Declassified va a cambiar esa tendencia, poniéndonos en la piel de William Carter, un agente de la CIA que no vive sus mejores momentos. En los años 50 Carter se granjeó un nombre en la organización de espionaje de Estados Unidos y fue enviado a una misión de larga duración en Laos... Y fue durante esta misión cuando su mundo se empezó a derrumbar. En 1959, un trágico incendio segó la vida de su mujer, su hijo y su padre, sin que él lo supiera hasta su regreso al país. Profundamente afectado se refugió en el alcohol y fue degradado a cumplir tareas administrativas detrás de un escritorio. Sin embargo, el 28 de octubre de 1962, la vida le concede una segunda oportunidad: los alienígenas invaden la Tierra y Myron Faulke, el director de un nuevo programa de defensa bautizado como The Bureau, le pide que se una al proyecto. En una época tan psicótica como la de la Guerra Fría, el objetivo no es sólo aniquilar a los alienígenas, sino también borrar todo rastro de su existencia, igual que hizo el Gobierno de Estados Unidos con el incidente del OVNI que se estrelló en Roswell (o eso cuentan las leyendas urbanas, al menos). ¿Por qué preocupar a la población informándola de que una pandilla de seres alienígenas ha decidido hacer turismo terrícola?

Una precuela innovadora

Tras varios años de desarrollo, con unos cuantos vaivenes de por medio, *The Bureau XCOM Declassified* verá la luz el 23 de agosto, con la garantía de 2K Marin (*BioShock 2*). En realidad, *The Bureau* será una precuela de la saga *XCOM*. Los títulos anteriores estaban ambientados en un futuro cercano, en el que una coalición de países debía repeler una invasión alienígena. En este caso, nos retrotraemos a 1962 para conocer los orígenes del proyecto armamentístico contra los invasores.

XCOM es una de las sagas más icónicas del género de la estrategia. De hecho, en 2012 vio la luz *Enemy Unknown*, un juego que demostró que la táctica no es un género restringido a un ratón y un teclado. Pues bien, 2K le ha »

LA SAGA

XCOM es una saga de culto, sobre todo entre los fans de la estrategia por turnos. *XCOM: UFO Defense* vio la luz en PC en 1993 (a Europa llegó como *X-COM: Enemy Unknown*). Saltó a PSone en 1995, año en que llegó a PC la secuela, *XCOM: Terror from the Deep*, que en 1996 fue "portado" también a PSone. Fue la última entrega de *XCOM* en una consola de Sony hasta que 2K se decidió a recuperarla con un nuevo título de estrategia y con este shooter.

XCOM Enemy Unknown fue el título primigenio de la saga. Su dificultad era una de sus señas, ya que los compañeros caídos no "resucitaban".

XCOM: Terror from the Deep fue otro juego de estrategia por turnos de MicroProse que, tras pasar por PC, salió en PSone en diciembre de 1996.

XCOM: Enemy Unknown es la adaptación que hizo Firaxis en 2012. Pensado para trasvasar el género de la estrategia a consolas, salió en PS3.

Los disparos con coberturas y en tercera persona recordarán a *Mass Effect* y *Uncharted*.

El sistema Battle Focus ralentizará la acción para que podamos dar órdenes a los dos soldados que nos acompañarán.

La CIA le reclutó en 1948 para formar parte de su primera línea de actuación. La Agencia Central de Inteligencia de Estados Unidos fue fundada tras la Segunda Guerra Mundial. A finales de los años 50, Carter fue destinado a Laos.

La Guerra Fría tendrá una gran incidencia. Sin ir más lejos, la creación del proyecto XCOM estará motivada por el lanzamiento del Sputnik por parte de la URSS. Además, la invasión de los aliens será paralela a la Crisis de los Misiles.

El incidente de Roswell es un clásico para los amantes de las teorías conspiratorias. Supuestamente, en 1947 se habría estrellado en Nuevo México un ovni, cuyos restos se habrían ocultado en la famosísima Área 51.

Algunos niveles tendrán como colofón un pequeño jefe final, como esta nave alienígena.

querido dar una vuelta de tuerca a la saga, casándola con el género de la acción. Al jugar al *Enemy Unknown* de Firaxis, muchos nos quedábamos con las ganas de poder dirigir los disparos de los protagonistas. Si sois de esos, la mezcla de tiros y estrategia de *The Bureau* os encantará.

El cemento y su potencial defensivo

El juego tendrá un desarrollo en tercera persona en el que primarán los disparos y la búsqueda continua de coberturas, en la línea de *Mass Effect*, *Gears of War* o *Uncharted*, que son las tres sagas que mejor han sabido aprovechar esas mecánicas en la presente generación de consolas. Para sobrevivir, será fundamental estar siempre parapetado tras algún muro. Ahora bien, no se ha querido dejar de lado el componente de estrategia propio de la saga y eso hará que *The Bureau* sea diferente a cualquier otro shooter. Gracias al llamado Battle Focus, podremos dar órdenes a los dos soldados que nos acompañarán. Con sólo pulsar un botón, la acción se ralentizará y podremos aprovechar para indicarles a los dos agentes qué queremos que hagan exactamente. Podremos marcarles a qué punto exacto queremos que se muevan, a qué enemigo queremos que disparen o qué habilidad especial deben usar. Habrá cuatro tipos de agentes, cada uno con unas determinadas habilidades especiales. Así, el ingeniero podrá desplegar torretas láser y minas, así como lanzar un flash para dispersar a los enemigos. El comando, podrá lanzar pulsos electromagnéticos y llamar la atención de los enemigos para despistarlos, mientras nosotros les demos para el pelo. La clase de reconocimiento será especialista en ataques críticos a larga distancia y podrá usar una capa de invisibilidad para ocultarse. Finalmente, la clase de apoyo será muy útil para tenerla en la retaguardia y que preste ayudas curativas. Eso sí, no todo es coser y cantar, tendremos que tener mucho cuidado, ya que si nuestros compañeros caen en combate, no podremos "resucitarlos". Por ejemplo, si tenemos un soldado en nivel 5, con todas sus habilidades desbloqueadas y muere... Pues además de tirarnos de los pelos, tendremos que reclutar a un nuevo agente y mejorarlo desde cero. Es decir, lo mejor será cuidar a los compañeros y no mandarlos al matadero. Es la idiosincrasia estratégica de la saga.

El poder armamentístico de la CIA

Las armas de fuego serán las grandes protagonistas *The Bureau*, lógicamente. Habrá numerosas reliquias de la época, como el rifle M14, la escopeta M1893 o el fusil de francotirador M1903-A4. Pero por supuesto, podremos arrebatarles a los alienígenas sus armas y enseñarles qué tal perfora la piel su munición de plasma. Dado el componente táctico del juego, será muy importante el uso de las granadas, tanto para herir a los enemigos como para sacarlos de sus escondites con poco riesgo.
Gracias a un sistema de experiencia, William Carter irá evolucionando a lo largo de diez niveles, cada uno de los cuales le otorgará una mejora. Así, el protagonista dispondrá de diversas habilidades especiales. La primera será la de hacer levitar a los ene-

CAMBIANDO PARA MEJORAR

Este *XCOM* fue anunciado en el E3 de 2010 y provocó ciertas suspicacias entre los fans, ya que suponía reconvertir las mecánicas clásicas de estrategia en algo completamente diferente. Estaba previsto que el juego fuera un primera persona, tal y como se vio en el primer tráiler. Además se apreciaba un uso de poderes muy similar al de *BioShock 2*. Las cosas han cambiado mucho, por suerte.

La perspectiva en primera persona se modificó a posteriori para que el desarrollo mantuviera un tono táctico que no rompiera con la filosofía de la saga.

La estética visual del E3 2010 difería de la que el juego ha acabado teniendo finalmente. Ha cambiado también el título, que antes era *XCOM* "a secas".

El desarrollo será bastante pausado. Si vamos a lo loco, moriremos en un santiamén.

Las armas serán modelos de la época (M14, M1893, M1903-A4), pero también podremos arrebatarles a los aliens sus herramientas de plasma.

El diseño de los alienígenas será similar al que vimos el año pasado en *XCOM: Enemy Unknown.* No faltarán los sectoids, los mutons o los drones. La especialidad de casi todos será freírnos a tiros.

2K ha querido dar una vuelta de tuerca a la saga, adaptando sus mecánicas de estrategia hacia un desarrollo de juegos de acción con coberturas.

migos, para dejarlos flotando en el aire a merced de los disparos. La segunda será la de desplegar drones sobre el campo de batalla. Y otro poder que está confirmado es el de controlar la mente de los alienígenas para que se ataquen entre ellos. Y hablando de los alienes, muchos de ellos nos resultarán muy familiares, ya que volverán algunos diseños de *Enemy Unknown,* como el de los sectoids, el de los mutons o el de los drones.

Con mucho por hacer

En cuanto a las misiones, las habrá de cuatro tipos. Las principales serán las "major operations", que harán que se desarrolle el argumento. Luego, tendremos los eventos "news from the front", que nos ofrecerán una perspectiva más específica del ataque alienígena en diversas ciudades del territorio estadounidense. En tercer lugar estarán las típicas misiones secundarias, en las que deberemos recuperar objetos o rescatar a alguien. Finalmente, habrá una serie de misiones en las que no podremos participar, pero a las que sí podremos enviar a nuestros soldados para que se vayan curtiendo, al estilo de lo que podemos hacer en *Assassin's Creed.* Por lo que hemos podido jugar hasta ahora, parece que los escenarios de las misiones serán muy variados, como una base del Departamento de Defensa de Estados Unidos, un campus universitario o un pueblo de Nuevo México. Los escenarios rurales de la América profunda serán los grandes protagonistas. Tampoco faltará la mítica base de la organización XCOM, por cuyas estancias (enfermería, despachos, sala de control) podremos pasearnos libremente.

La dicotomía entre historia y multijugador

The Bureau XCOM Declassified será un juego centrado, exclusivamente, en el modo Campaña. Al contrario que en la inmensa mayoría de los juegos de acción, no habrá modos multijugador, ya que 2K Marin ha preferido centrarse en dotar al título del mejor argumento posible. Por lo que hemos visto hasta ahora, la historia puede dar mucho de sí. Habrá numerosas conversaciones en las que podremos elegir entre diferentes opciones de respuesta. Por lo general, podremos optar entre ser amables o ser bordes con el interlocutor, aunque aún no sabemos si eso incidirá en el devenir de la historia. Asimismo, el juego tendrá un gran componente humano. William Carter será un hombre seco, pero sus compañeros del Bureau, como Nico DaSilva o Angela Weaver intentarán que sea más amistoso con los que le rodean. Del mismo modo, la ambientación en la Guerra Fría se verá reflejada en carteles de John Fitzgeral Kennedy, proclamas anticomunistas o música de jazz. Como colofón, el juego contará con voces dobladas al castellano.

Gráficamente, el diseño artístico y el filtro de la pantalla nos harán sentir como si estuviéramos realmente en los años 60. Aun así, habrá cierta continuidad visual respecto a *XCOM: Enemy Unknown,* sobre todo al activar el sistema Battle Focus, cuyos escudos azules y sus siluetas naranjas recordarán enormemente al juego de Firaxis. No va a ser ninguna bestia técnica, pero cumplirá de sobra.

De momento, *The Bureau* nos ha convencido con su alejamiento de los manidos estándares del género. Id preparándoos para viajar en el tiempo.

2K: SHOOTERS DIFERENTES

No hay ninguna duda de que el género del shooter ha sido el más prolífico en la presente generación. PlayStation 3 se ha hartado de ver juegos de disparos, muchos de ellos con mecánicas clónicas, independientemente de la calidad que tuvieran. La predominancia del multijugador y la poca importancia del argumento han sido el pan nuestro de cada día. Sin embargo, ha habido compañías que se han atrevido a innovar, en lugar de exprimir la gallina de los huevos de oro hasta dejarla estéril. Seguramente, la más destacada ha sido 2K Games, que ha auspiciado algunos de los shooters más especiales de la generación, mediante interesantes híbridos. El primer ejemplo es la saga *Borderlands*, que ha sabido aunar rol y disparos para ofrecer uno de los cooperativos más consistentes de los últimos años. La saga *The Darkness*, por su parte, echaba mano de poderes oscuros con los que invocar a diversas criaturas y tentáculos. La palma se la llevan las tres entregas de *BioShock* que, con su ambientación y sus plásmidos, se han convertido en un icono de la generación.

BORDERLANDS 2 mezcla rol y disparos. Ofrece un mundo abierto, cooperativo para cuatro y un sistema de experiencia.

BIOSHOCK 2 nos trasladaba a la ciudad submarina de Rapture y nos daba poderes como electrorrayo, incineración o telequinesis.

THE DARKNESS 2 nos pone en la piel de un personaje capaz de invocar elementos oscuros, como unos tentáculos "vivificados".

THE BUREAU es la última muestra de cómo darle una vuelta de tuerca a los juegos de tiros, añadiendo toques tácticos.

PÁGINA 32

Saints Row IV

La cuarta entrega de esta saga de "sandbox" se desmarca definitivamente de cualquier lógica: el jefe de la banda de los Saints es un superhéroe que se convierte en presidente de los USA para frenar una invasión alienígena. Ahí es ná.

PÁGINA 38

Tales of Xillia. La saga *Tales of* quiere asentarse en España con esta cuidada entrega que nos permite elegir entre dos héroes diferentes y que aporta interesantes novedades. Y en castellano.

PÁGINA 42

Tekken Revolution. El nuevo juego de la saga es un "free-to-play". Es decir, nos lo podemos descargar gratis de PS Store y si queremos avanzar más rápido podemos hacer "micro-compras".

PÁGINA 43

DuckTales Remastered. La serie televisiva de los 80, aquí conocida como "Pato Aventuras" inspiró este plataformas de NES que ahora podemos volver a disfrutar en nuestra PS3 actualizado y en HD.

¡VACACIONES!

Ya queda menos para que se acabe el verano. Y no, no es que queramos quedarnos sin vacaciones, es que eso significa que los grandes juego del año están cada vez más cerca, para ayudarnos a sacudirnos la depresión post-vacacional...
Como aperitivos de lo más jugosos (casi pueden ser platos únicos), este mes encontraréis entre nuestros análisis juegos como el descacharrante *Saints Row IV*, un juego que se ríe hasta de su sombra para abrirnos las puertas al sandbox más loco que podáis imaginar. Pero si sois más roleros, atentos a *Tales of Xillia*, un RPG japonés que promete devolver el género a lo más alto, tanto por sus mecánicas de juego como por su puesta en escena. Y traducido al castellano.
Los juegos descargables completan nuestras sugerencias para este caluroso agosto. Desde *Tekken Revolution*, que sí que es toda una revolución si tenemos en cuenta que nos lo podemos descargar totalmente gratis, al remake de un clásico entre los clásicos, *DuckTales*, un plataformas de la época de las 8 bits. Sí, antediluviano, pero igual de divertido. Eso sí, descansad ahora que desde finales de agosto no vais a dar a basto...

PS3

Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos utilizamos una escala del 0 al 100. Obviamente, cuanta más alta es la cifra, mejor es el juego. Ahora te detallamos la escala.

0-49 **Deficiente.** Un juego que no merece la pena. Mejor ni lo tengas en cuenta.

49-59 **Aprobado.** Cumple... si el tema o el género te emociona.

60-69 **Bien.** Juego interesante, aunque con defectos importantes.

70-79 **Notable.** Un juego a tener muy en cuenta por los fans del género.

80-89 **Notable Alto.** Un gran juego, de lo mejor de su género.

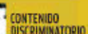
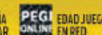
90-94 **Sobresaliente.** Una excelente elección que no te defraudará.

95-100 **Matrícula de Honor.** Imprescindible. Tienes que tenerlo.

Este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.

Este símbolo acompaña a productos recomendados por PlayManía por relación calidad/precio...

PEGI El código de regulación PEGI indica la edad recomendada y describe el contenido de los juegos con estos iconos:

EDAD RECOMENDADA CONTENIDO DISCRIMINATORIO  DROGAS SE DICEN PALABROTAS SEXO JUEGO DE TERROR CONTENIDO VIOLENTO ENSEÑA A JUGAR EDAD JUEGO EN RED 

Género: **AVENTURA DE ACCIÓN**
Desarrollador: **VOLITION**
Editor: **DEEP SILVER**
Lanzamiento: **23 DE AGOSTO**
Precio: **59,95 €**
Precio Ed. Coleccionista: **99,95 €**

Jugadores: 1 · Jug. online: 1-2
Textos: CASTELLANO · Voces: INGLÉS
Instalación: 4,1 GB · Resolución: 720P

www.saintsrow.com/es

JUEGO RECOMENDADO Play

Saints Row IV es la aventura más disparatada de la saga: surrealismo, explosiones y superpoderes.

BIENVENIDO A LA MADRE DE TODOS LOS **DESMADRES**

Saints Row IV

Dicen que para ser presidente de EE.UU. hay que tener un ego enorme o estar muy loco. Nuestro presi es eso y más: sociópata, juerguista y... ¿superhéroe?

La saga *Saints Row* nació con el propósito de competir con el todopoderoso *GTA*. Lo que en un principio era un clon absoluto ha ido ganando identidad propia con el paso de las entregas, al tiempo que perdía el realismo, el dramatismo y hasta la vergüenza por el camino. La tercera parte ya era un verdadero desfase, pero es que en esta última entrega, y aunque parecía imposible, Volition se ha superado. Como sabéis, este nuevo *Saints Row* surge de un contenido descargable, "enter the dominatrix", que Volition preparaba para *Saints Row: The Third* y que nunca llegó a publicarse por los problemas de la bancarrota de THQ.

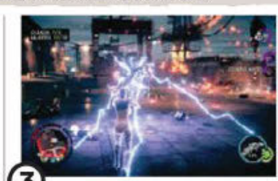
Nuestro protagonista y su banda, los Saints, han ganado tanto poder que ahora somos el presidente de EE.UU. Todo son risas y la ciudad de Steelport parece estar a nuestros pies, hasta que unos alienígenas deciden aguarnos la fiesta invadiendo la Tierra. Además, el líder de los aliens, el emperador Zinyak, nos mete en una especie de "Matrix", una versión virtual de Steelport que se convierte en nuestro nuevo campo de fechorías. Lo mejor es que en este universo alternativo contamos con superpoderes que terminan de convertir la aventura en un auténtico desmadre. Gracias a dos de los primeros poderes que recibimos, el supersalto y el supersprint, la manera de movernos por la ciudad cambia radicalmente. Podemos saltar

El presidente de los EE.UU se enfrenta a su mayor reto: detener la invasión alienígena.

» ASÍ SE LAS GASTA EL **PRESIDENTE** DE LOS ESTADOS UNIDOS

1 **ACCIÓN.** Desde los primeros compases la aventura apuesta por la acción frenética, la espectacularidad y los tiroteos constantes con los aliens.

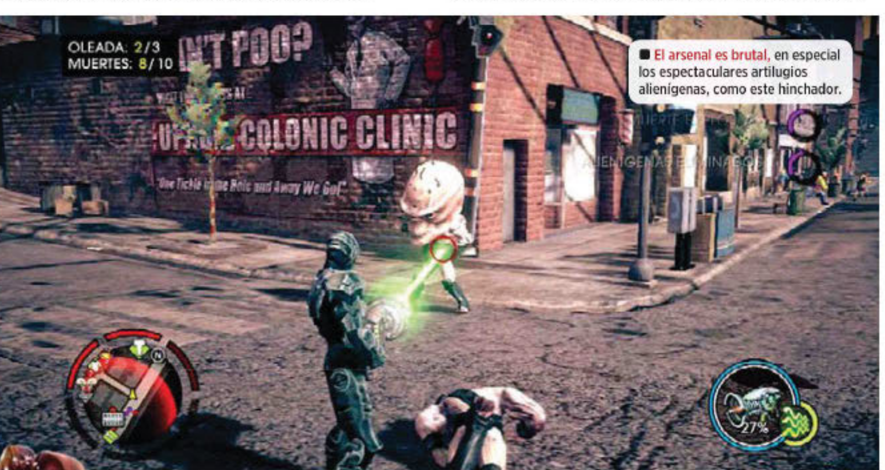
2 **CONDUCCIÓN.** El elenco de vehículos que podemos pilotar se amplía respecto a la anterior entrega con artefactos aliens como este ovni.



3 **SUPERPODERES.** El desarrollo ha cambiado gracias a los poderes del presidente, como supervelocidad, salto, telequinesis...

Zinyak, el emperador zin, ha invadido la tierra para esclavizar a sus habitantes, robar nuestros recursos y sobre todo pasarlo bien.

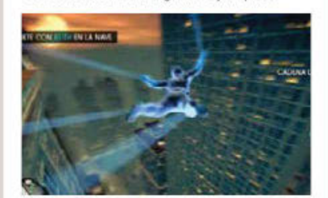
Mejorar nuestros poderes es tan "sencillo" como encontrar los más de 1200 clústeres de datos repartidos a lo largo y ancho de la ciudad.



El arsenal es brutal, en especial los espectaculares artilugios alienígenas, como este hinchador.

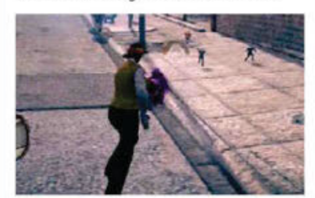
» EL MANDATARIO MÁS PODEROSO

La mayoría de los presidentes tienen gran poder, pero el nuestro tiene superpoderes. Estos son sólo algunos ejemplos.



PLANEAR. Olvidaos de los coches, los aviones y demás chorradas. Lo mejor es moverte con supersaltos y planeando.

TELEQUINESIS. Podemos mover todo tipo de objetos, lanzarlos e incluso succionar la energía de nuestros rivales.



ENCOGER. El pisotón lanza a los enemigos cercanos por los aires y si lo mejoramos incluso puede encoger aliens.

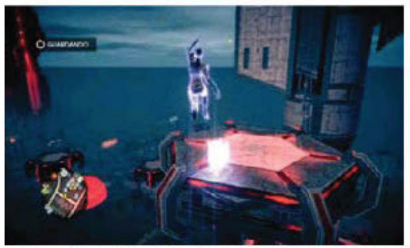
***Saints Row IV* se convierte en la entrega más loca, surrealista, divertida, irreverente y completa de toda la saga. Y eso... es mucho decir.**

edificios de 10 plantas o correr mucho más rápido que un coche, por lo que la experiencia se parece mucho más a *InFamous* o *Prototype* que a lo que vivimos en anteriores entregas. Además, contamos con más poderes, como congelar a los enemigos, envolverlos en llamas, controlarlos mentalmente para que luchen a nuestro lado, encogerlos de un pisotón o lanzarlos por los aires usando nuestra telequinesis, entre otros muchos. Incluso podemos mejorar todas estas habilidades para aumentar su radio de acción, su fuerza, altura del salto... hasta convertirnos en una imparable máquina de matar, mutilar y humillar aliens. Para poder mejorar nuestros poderes tenemos que encontrar los clústeres que hay repartidos por el mapa (hay más de 1200).

A la fiesta se une un completo arsenal, que también podemos mejorar e incluso cambiar de apariencia. Además de las típicas pistolas, escopetas y metralletas, contamos con un elenco alien mucho más disparatado. La "dubstepadora" nos permite hacer que la gente empiece a bailar a nuestro alrededor, el cañón de singularidad crea pequeños agujeros que se tragan todo lo que tienen cerca (sí, como Shaundi), la secuestramátic abduce a nuestros enemigos, el hinchador hace que sus cabezas crezcan hasta reventar... Uno de los puntos fuertes de la aventura es, sin duda, la gran variedad de misiones. Además de las 37 misiones principales podemos completar decenas de tareas secundarias. Hay carreras, resistir oleadas de enemigos, el mítico fraude al seguro, desactivar generadores alien, escalar gigantescas torres extraterrestres... Aunque las hay mucho más locas, como las batallas de tanques, sembrar el caos pilotando »

Tenemos que rescatar a nuestros colegas de banda para que se unan a nuestra tripulación, al más puro estilo *Mass Effect*.

Los alienígenas cuentan con todo tipo de engendros para intentar pararnos los pies. ¿Alguien ha dicho Terminator?



Tomar el control de cada barrio requiere completar todas las misiones secundarias de esa zona, escalar las torres, etc...

Podemos personalizar la banda a lo bestia: sus coches, armas, aspecto, resistencia, habilidades...

Algunos aliens nos lanzan granadas que inutilizan nuestros superpoderes. Nada que no arregle una tollina.

Las batallas aéreas son muy frecuentes, basta con que saquemos un ovni del garaje y nos liemos a tiros.

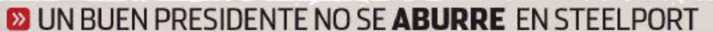
Podemos mantener relaciones con nuestra tripulación. Aquí vale todo: chico-chico, chica-chica,...

La habilidad muerte desde el cielo puede crear una explosión nuclear si alcanzamos buena altura.

La variedad de situaciones y misiones es uno de sus puntos fuertes.

» un ovni o el concurso Profesor Genki Mind Over Murder, en el que lanzamos personas, coches y cabezones Genki a través de unos anillos colocados por el mapeado. Para amenizar nuestras locuras, la banda sonora incluye 7 emisoras de radio, que podemos reproducir también fuera de los coches, con temas de Blur, Outkast o Aerosmith, por ejemplo. Hay de todo: reggae, pop, rock, rap, clásica... Con temazos como "What is love" de Haddaway que resultan extrañamente apropiados para el juego. Las voces, eso sí, están en inglés y resulta molesto seguir la acción al tiempo que leemos los subtítulos.

La aventura es un desmadre desde los primeros minutos de juego hasta los últimos segundos de las 25-30 horas que nos lleva completarlo al 100%. La pantalla es un incesante bombardeo de efectos de luz, partículas, explosiones, con decenas de enemigos en pantalla y situaciones cuando menos inverosímiles, pero muy divertidas. El sentido del humor también es una constante, con referencias a "Star Wars" o parodias de juegos como *Mass Effect*. Y es que poco a poco vamos rescatando a nuestros colegas de banda y despertándoles del sueño Matrix, con lo que se unirán a la tripulación de nuestra nave. Y al más puro estilo de la saga de Bioware, podemos intentar tener un romance con ellos. Como no podía ser de otra manera, aquí todos dicen que sí, sin importar el sexo ni el número de veces que se lo pidamos,



» UN BUEN PRESIDENTE NO SE **ABURRE** EN STEELPORT

Una de las claves que hacen de *Saints Row IV* un juego endiabladamente divertido es la cantidad de misiones secundarias, objetos coleccionables y situaciones que vivimos a lo largo de la aventura. Aquí no hay tiempo para aburrirse.

MISIONES. Al estar dentro de un mundo virtual puede pasar de todo, como iser 2D!

HOMENAJES. Con referencias a otras épocas del videojuego, como esta aventura conversacional.

MINIJUEGOS. Los juegos de baile están muy bien, pero molan todavía más en un strip club de mala muerte.

Tomamos algunas decisiones al principio de la aventura, aunque son una parodia que no tiene ninguna repercusión en la trama del juego.

Para desplazarnos por Steelport lo mejor es usar nuestros superpoderes, en especial saltando y planeando de un lado a otro.

Una de las armas más locas del juego es la dubstepadora. Te pones a dispara y la gente... ¡¡A bailar!!

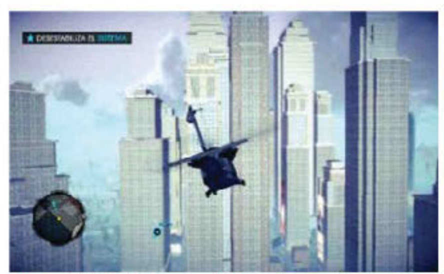
La cantidad de desparrame por bit cuadrado supera con creces a las anteriores entregas de la saga.

con escenas tronchantes. Las opciones de personalización abarcan desde el aspecto de las armas o de nuestra banda hasta, y sobre todo, la de nuestro querido presidente.

También podemos personalizar al máximo los coches, motos, camiones, ovnis o aviones que podemos pilotar, aunque no tiene mucho sentido utilizarlos, ya que nos desplazamos mucho más deprisa utilizando nuestros poderes. Y ese es, precisamente, uno de los puntos flacos de *Saints Row IV*, ya que aquí lo interesante, y lo más divertido, son los poderes, y todo lo demás es superfluo e innecesario.

El apartado técnico es algo flojo, con texturas muy planas o modelos algo cutres. Tampoco falta a la cita el "tearing" (esa molesta línea que aparece por un mal refresco de la imagen en pantalla), aunque en parte se compensa por la cantidad de efectos en pantalla y el imponente tamaño de los escenarios. Lo que no se le puede negar a la obra de Volition es que ofrece acción desenfrenada y sin complejos, humor absurdo, situaciones surrealistas y, en definitiva, grandes dosis de diversión (más aún jugando con un amigo en el modo cooperativo online) y que engancha desde el principio hasta el final, lo que lo convierte en una de las grandes opciones del verano. Hasta que llegue *GTA V*, por lo menos.

Algunas misiones ponen a prueba nuestros poderes, como ésta, en la que tenemos que caer en el centro de las plataformas y ganar puntos.



La ciudad de Steelport ya no es la clave, ahora es el planeta entero el que está en manos de los Saints. ¡En menudas manos nos dejas, Dios!

» EL ARSENAL MÁS DISPARATADO

Lo normal en este tipo de juegos son pistolas, fusiles y lanzacohetes (en el mejor de los casos). Aquí todo es más loco.

CAÑÓN DE SINGULARIDAD. Perfecto para liarla parda en las misiones de caos o por el puro placer de destrozarlo todo.

TRAJE MECÁNICO. Este engendro mecánico está equipado con lanzamisiles, ametralladora y una resistencia brutal.

BATE CONSOLADOR. Es un recurso cómico y efectivo para darle un buen repaso a una pandilla de enemigos.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

La variedad de situaciones, lo loquísimo que es y lo divertido que resulta.

» LO PEOR

Gráficamente es flojo y algunas mecánicas sobran, como conducir, por ejemplo.

Te gustará ➕ que... SAINTS ROW 3

Te gustará ➖ que... INFAMOUS 2

80	**» GRÁFICOS** Desfasados y simplones, con fallos de tearing demasiado frecuentes.
87	**» SONIDO** La banda sonora es espectacular, pero las voces están en inglés.
92	**» DIVERSIÓN** Hacer el cabra loca por Steelport es una pasada, y es muy variado.
88	**» DURACIÓN** Unas 25-30 horas para completarlo y con modo cooperativo.
NOTA 90	Una orgía de explosiones, situaciones imposibles y buen humor. Un sandbox variado y divertido, es el juego del verano.

Género: **ACCIÓN**
Desarrollador: **OMEGA FORCE**
Editor: **TECMO KOEI**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **59,95 €**

JUGADORES **1-2** · JUG. ONLINE **1-2** · TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **INGLÉS/ JAPONÉS** · INSTALACIÓN **250MB** · RESOLUCIÓN **720P**

www.tecmokoeiamerica.com

Esta entrega trae de vuelta los multitudinarios combates aunque con algunas pequeñas mejoras y novedades en el sistema de combate.

Realiza elaborados combos para llenar la barra de Ira y desata tu poder con nuevos tipos de ataque "Musou".

LIGERO LAVADO DE CARA... **MISMO CORAZÓN** JUGABLE

Dynasty Warriors 8

La prolífica saga de acción trae en su octava entrega algunas novedades, peo sin renunciar a los combates multitudinarios.

La leyenda china de los Tres Reinos vuelve a ser la base octavo título de la serie *Dynasty Warriors*. Con un total de 70 guerreros personalizables (muchos de ellos inéditos) y un enorme arsenal a nuestra disposición, todo queda dispuesto para el combate: vuelven las batallas contra decenas de soldados haciendo uso de varios combos y ataques especiales. La novedad es que se ha incluido una barra de Ira que nos permite realizar ataques más potentes y un sistema de armas basado en elementos (Cielo, Tierra, Hombre) que funciona como un minijuego de piedra, papel o tijera. Aunque es un añadido interesante, el sistema de lucha sigue siendo algo escueto y a la larga acaba haciéndose monótono.

Aun así, ofrece opciones para muchas horas de juego: modo Historia (con cooperativo para dos a pantalla partida u online), modo Libre y Modo Ambición (crea tu propio reino y administra tus bienes). Gráficamente también ha mejorado (aunque sigue habiendo mucho popping) y los 40 escenarios disponibles cuentan con más detalles que nunca. Así, *Dynasty Warriors 8* es un juego muy recomendable para los amantes de la saga y un título correcto si buscas un "hack and slash" sin muchas complicaciones.

Podemos jugar cooperativamente, ya sea mediante online o a pantalla partida desde la misma consola.

Manejamos a más de 70 personajes, algunos de ellos inéditos en la saga.

EL **ACERO** ES TU ALIADO PARA UNIFICAR CHINA

La época de los Tres Reinos Chinos (184-200 d.C.) aporta la ambientación para las batallas. Unos combates más espectaculares que nunca gracias a los nuevos movimientos y posibilidades a la hora de luchar.

1 **ELIGE BIEN.** Cada arma tiene un elemento propio (Tierra, Cielo, Hombre) que hará más o menos daño a los rivales.

2 **ACCIÓN DESATADA.** Se han incluido varios combos y nuevos ataques para acabar de golpe con decenas de enemigos.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Mejorado sistema de combate. El cooperativo y la espectacularidad de los combates.

» LO PEOR
Acaba por hacerse repetitivo tras varias partidas. Otra vez llega sin traducir.

82	**» GRÁFICOS** Popping pero con centenares de enemigos y escenarios mejorados.
83	**» SONIDO** Voces en inglés o japonés. Banda sonora ecléctica y atrayente.
75	**» DIVERSIÓN** Acción espectacular... aunque acaba haciéndose repetitivo.
83	**» DURACIÓN** Muchos personajes y modos de juego que dan para muchas horas.
NOTA 80	Sigue la línea de toda la saga, con novedades en el sistema de combate y mejores gráficos. Acción directa sin mucha miga.

El esperado *Tales of Xillia* es el primero de la franquicia en ofrecer la posibilidad de escoger entre dos personajes para vivir la historia.

Una figura exclusiva de Milla, libro de arte de 100 páginas y la BSO son los extras de la edición coleccionista.

ROL JAPONÉS DEL BUENO Y EN CASTELLANO

Tales of Xillia

El juego que conmemora los quince años de vida de la franquicia llega con ganas de mantenernos pegados al mando todo lo que queda de verano...

Tras dos años de espera ya podemos disfrutar en Europa de este RPG, que culmina una de las sagas de rol de más éxito en Japón y que por primera vez nos llega traducida al castellano, aunque no doblada.

La trama nos transporta al mundo de Rieze Maxia, donde humanos y espíritus conviven en armonía, extrayendo juntos la energía del maná... Hasta que el maná comienza a desaparecer debido a los extraños experimentos que está realizando el reino de Rashugal. Para pararles los pies, Jude y Milla se unen en un peligroso viaje al que se sumarán todo tipo de personajes...

Lo bueno es que nosotros podremos elegir al héroe de la historia (algo inédito en la saga *Tales Of*). Jude es un prometedor estudiante de medicina y Milla una mujer de armas tomar, capaz de controlar a los cuatro grandes espíritus. Dependiendo de a quién elijamos seremos testigos de eventos y de escenas diferentes, lo que logra que sea muy rejugable y marca también el devenir de los combates. Y es que a la hora de combatir sólo manejamos al personaje principal, aunque podemos "vincular" dos personajes para realizar ataques conjuntos más letales. Esto nos permite crear estrategias diferentes teniendo en cuenta las habilidades de cada uno de los héroes, lo que consigue que cada batalla sea distinta de la anterior y que no nos cansemos de

» CLAVES PARA SOBREVIVIR EN **RIEZE MAXIA**

① **EXPLORACIÓN.** Es básica para avanzar. Podemos recorrer con libertad todo el mapeado en busca de tesoros y nuevas localizaciones.

② **COMBATES EN TIEMPO REAL.** Rápidos y adictivos, podemos unir a 2 personajes para que ataquen juntos a los enemigos que nos asaltan.

③ **DESARROLLO.** Al subir de nivel recibimos PC que usaremos para evolucionar las características de los personajes como vitalidad o psique.

Rieze Maxia es un mundo de contrastes. Tenemos desde volcanes hasta entornos nevados, pasando por desiertos áridos.

La enorme sensación de libertad se ve favorecida por la posibilidad de girar la cámara 360 grados a nuestro alrededor.

Aunque las voces estén en inglés, gracias a los textos en castellano nos enteramos de todos los detalles de la trama.

Uno de sus grandes aciertos, además de estar traducido, es la posibilidad de elegir entre dos héroes.

luchar para probar todas las uniones posibles. Además, luchar es una delicia gracias a lo dinámico y rápido de sus combates en tiempo real.
Para evolucionar a nuestro héroe contamos con los puntos de experiencia para subir de nivel y con los PC (Puntos de Combate), con los que podemos desarrollar sus habilidades en un tablero con forma de telaraña. Según el camino que tomemos en el tablero, los atributos de destreza, fuerza, agilidad, vitalidad, inteligencia y psique, así como otras destrezas, darán lugar a distintos ataques.

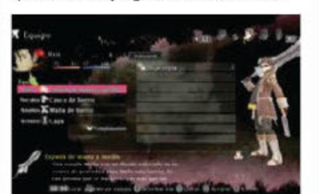
La exploración es otro de sus pilares básicos. Durante nuestro viaje recorremos todo tipo de lugares, desde cuevas a volcanes, ciudades, laboratorios... En todo ellos tenemos plena libertad de movimiento. Incluso en algunos puntos podemos escalar, saltar y agacharnos para escudriñar bien todo el entorno y localizar objetos y tesoros, que en ocasiones son muy complicados de detectar.
Técnicamente es muy cumplidor y, aunque se aprecia popping en los escenarios más grandes, el colorista cel shading de todos los modelos está muy cuidado y presenta detalles de mucha calidad, como el fluir del agua o el movimiento de la ropa y del pelo. La guinda la pone la acertada mezcla de melodías instrumentales y rockeras. en definitiva, un gran juego de rol, con una historia que promete muchas horas de diversión, combates y momentos épicos.

Las secuencias de anime, creadas por el estudio Ufotable, aparecen en los momentos cruciales de la aventura.

Al estar unidos con otro personaje, el ataque conjunto varía en función de la habilidad que hayamos usado antes.

» NOVEDADES PARA TODOS LOS GUSTOS

Durante las muchas horas de juego, vamos descubriendo secretos y novedades que hacen del juego toda una aventura.



AYUDA A LAS TIENDAS. Puedes usar los objetos que encuentres para ampliar el catálogo de los puestos de armas e ítems.

SKITS. En momentos específicos tenemos acceso a pequeñas escenas que pueden tratar de la historia o de otros sucesos...

ACCESORIOS. Podemos ataviar a los héroes con los numerosos complementos (gafas, sombreros...) que hay esparcidos.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Poder elegir héroe le da un toque especial. La mágica ambientación y los personajes.

» LO PEOR
En algunos momentos la historia puede ser algo confusa. Hay fallos técnicos.

Te gustará + que... TIME AND ETERNITY

Te gustará − que... NI NO KUNI

Nota	Apartado
88	**» GRÁFICOS** Cel shading muy cuidado. Hay pequeños errores como el popping.
88	**» SONIDO** Suaves melodías en los entornos y temas cañeros en los combates.
89	**» DIVERSIÓN** Engancha con sus rápidas batallas y el sistema para unir a los héroes.
91	**» DURACIÓN** 30 horas para la historia y algunas más para descubrir los secretos.
NOTA 90	Un imprescindible para los fans de los juegos de rol nipón, por su historia, personajes y gráficos. Y está subtitulado.

Género: **SHOOT'EM UP**

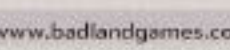
Desarrollador: **THE FARM 51**

Editor: **BADLAND GAMES**

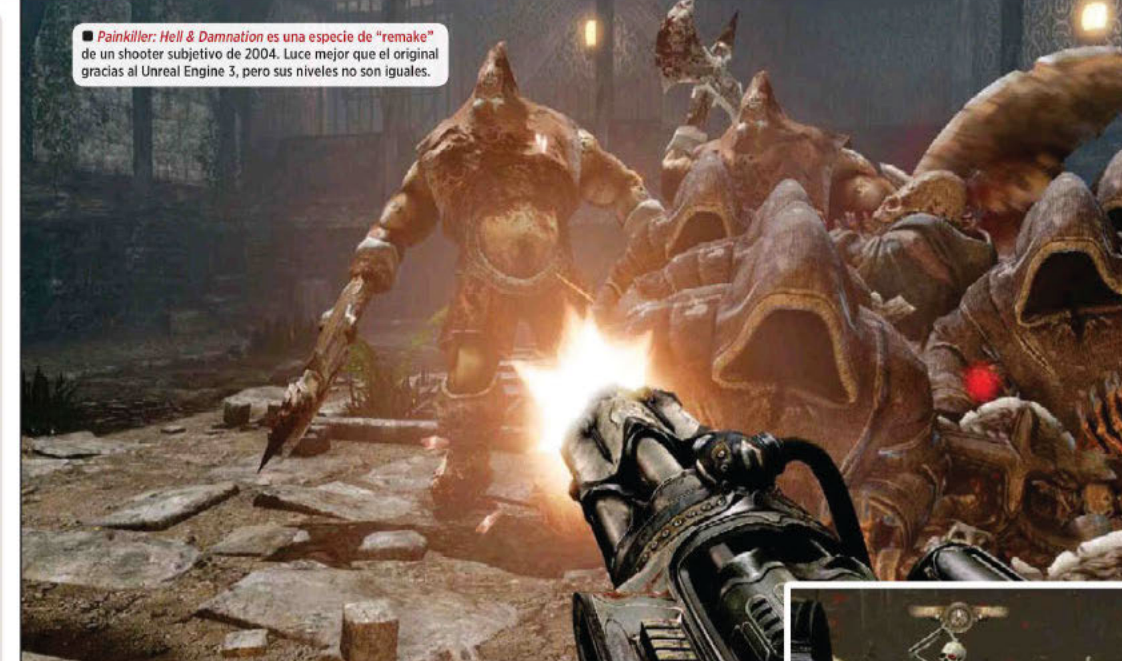
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**

Precio: **29,95 €**

JUGADORES 1 · JUG. ONLINE 2-8 · TEXTOS CASTELLANO · VOCES CASTELLANO · INSTALACIÓN NO · RESOLUCIÓN 720P



www.badlandgames.com



Painkiller: Hell & Damnation es una especie de "remake" de un shooter subjetivo de 2004. Luce mejor que el original gracias al Unreal Engine 3, pero sus niveles no son iguales.

En sus 14 niveles nos esperan hordas de criaturas que se lanzan a por nosotros como "pollos sin cabeza".

Además de cooperativo, incluye modos online como Deathmatch o Captura la bandera. Todo muy "clásico".

DIVERSIÓN DIRECTA, SENCILLA Y **A QUEMARROPA**

Painkiller: Hell & Damnation

Casi una década después del estreno de *Painkiller* en PC llega a PS3 este "remake" que mantiene el espíritu del original.

People Can Fly, autores de *Bulletstorm*, se estrenaron en PC en 2004 con *Painkiller* un shooter subjetivo que otro estudio polaco, Farm 51, rescata ahora para PS3 con *Hell & Damnation*, una especie de remake que luce mejor que el original gracias al motor Unreal Engine 3, aunque el desarrollo no es exactamente igual.

***Painkiller: H&D* apuesta por la acción directa** y nos remite a clásicos del género de la talla de *Exhumed*, *Heretic*, *Hexen* o el mismísimo *Doom*. El objetivo es reventar hordas y hordas de criaturas infernales, en 14 niveles de pura adrenalina... y de burdo diseño. Porque una vez superadas las simpatías iniciales porque nos recuerda a todos esos shooters clásicos, nos queda precisamente eso: un shooter desfasado, con toscos niveles repletos de enemigos que se lanzan hacia nosotros como pollos sin cabeza. Tal vez nos hubiera gustado hace 15 años, pero hoy...

Sus originales armas, sus enormes jefes finales y poder jugar la campaña en cooperativo online y offline le otorgan algo más de "gracia" a un shooter subjetivo "añejo" que no puede equipararse (ni lo pretende) con los grandes del género, pero que vale para pasar el rato. Y llega a un precio muy atractivo.

Daniel Garner tiene una nueva oportunidad de rescatar a su amada, atrapada en el infierno.

» ARMAS PARA SOBREVIVIR EN ESTE **INFIERNO**

Daniel Garner usará en su cruzada contra los monstruos del infierno un variado arsenal, con armas convencionales... y otras más originales. Todas tienen 2 tipos de disparo.

1 **ARMAS CURIOSAS.** Como el GSS, que lanza hojas de sierra mientras que absorbemos las almas con el disparo secundario.

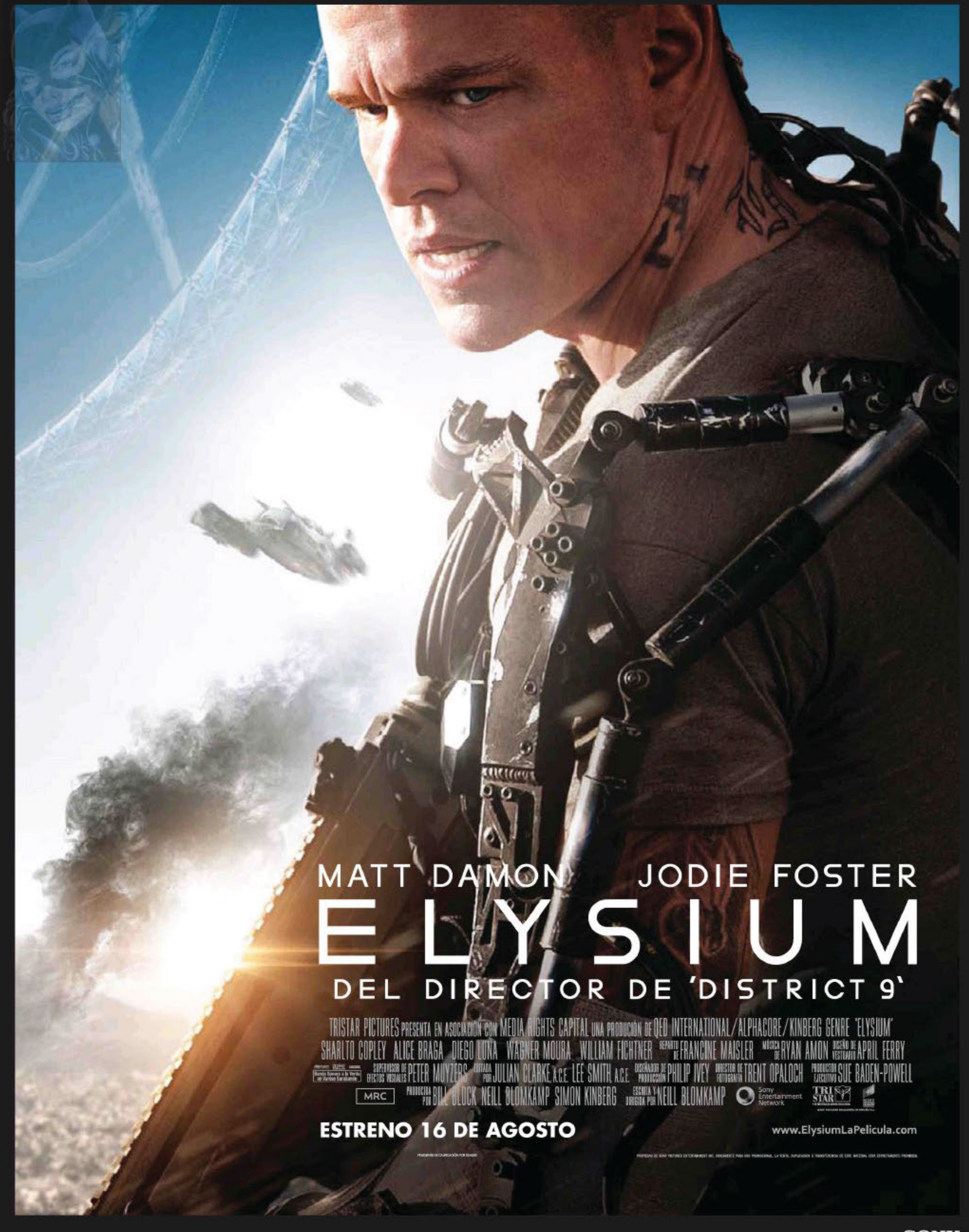
2 **JEFES FINALES.** Los 4 jefes enormes son la guinda para un infernal elenco de enemigos. Hay 30: esqueletos, monjes, brujas...

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Diversión directa "a la vieja usanza". Y sale doblado al castellano y a un buen precio.

» LO PEOR
Gráficamente está tan desfasado como sus mecánicas jugables. Es tosco y repetitivo.

62	**» GRÁFICOS** Mejor que el *Painkiller* original, pero lejos de los mejores de PS3.
85	**» SONIDO** Potente BSO y doblado al castellano, aunque esto pasa inadvertido.
70	**» DIVERSIÓN** Muchos gozarán con su acción directa. Otros lo verán repetitivo.
75	**» DURACIÓN** La campaña te durará 6-7 horas. Y luego están las partidas Online.
NOTA 67	Un shooter subjetivo "añejo" para bien y para mal. Su desfasado planteamiento no está reñido con la diversión.


MATT DAMON
JODIE FOSTER
ELYSIUM
DEL DIRECTOR DE 'DISTRICT 9'
TRISTAR PICTURES PRESENTA EN ASOCIACIÓN CON MEDIA RIGHTS CAPITAL UNA PRODUCCIÓN DE QED INTERNATIONAL/ALPHACORE/KINBERG GENRE "ELYSIUM"
SHARLTO COPLEY ALICE BRAGA DIEGO LUNA WAGNER MOURA WILLIAM FICHTNER REPARTO DE FRANCINE MAISLER MÚSICA DE RYAN AMON DISEÑO DE VESTUARIO APRIL FERRY
SUPERVISOR DE EFECTOS VISUALES PETER MUYZERS EDITADA POR JULIAN CLARKE, A.C.E. LEE SMITH, A.C.E. DISEÑADOR DE PRODUCCIÓN PHILIP IVEY DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA TRENT OPALOCH PRODUCTOR EJECUTIVO SUE BADEN-POWELL
MRC
PRODUCIDA POR BILL BLOCK NEILL BLOMKAMP SIMON KINBERG ESCRITA Y DIRIGIDA POR NEILL BLOMKAMP
Sony Entertainment Network
TRI STAR
ESTRENO 16 DE AGOSTO
www.ElysiumLaPelicula.com

Género: LUCHA
Desarrollador: NAMCO
Editor: NAMCO BANDAI
Lanzamiento: YA DISPONIBLE
Precio: GRATIS

JUGADORES 1
JUG. ONLINE 1-2
TEXTOS CASTELLANO
VOCES INGLÉS
INSTALACIÓN 2520 MB
RESOLUCIÓN 720P

www.tekken.com/revolution

El nuevo *Tekken* es un juego descargable que apuesta por el F2P con micropagos para ofrecer espectaculares combates 1 contra 1

En e Arcade luchamos contra varios personajes hasta llegar a Ogre. No tiene una historia para cada personaje.

Al ganar conseguimos dinero de combate y puntos de habilidad para mejorar los atributos de los luchadores.

A COMBATE **REGALADO**... NO LES MIRES EL PUÑO DE HIERRO

Tekken Revolution

La nueva entrega de la saga es, como dice el título, una revolución: apuesta por el free-to-play como modelo de negocio.

Para sorpresa de todos, el nuevo *Tekken* sólo está en formato descargable y gratis. Tras varias actualizaciones ahora mismo ofrece 14 personajes (6 desbloqueables) y 4 modos de juego. Aparte del Arcade y Entrenamiento, el auténtico corazón del juego está en los combates online (de ránking y no clasificatorios). Con un sistema basado en subida de niveles y mejora de los atributos de los luchadores, los "piques" están asegurados. Además, el sistema de lucha sigue funcionando muy bien (combos, agarres...) y se ha mejorado con algunos nuevos golpes y ataques especiales de fácil ejecución (para no complicar la vida a los recién llegados a la saga). La pregunta es: ¿al ser gratuito puedo jugar todo lo que quiera? Pues sí y no...

Todas las opciones de juego (menos el entrenamiento) se basan en las monedas de juego. Cada partida cuesta 1 moneda y para el Arcade tenemos 2 gratis de inicio y para el online otras 5. Cuando se acaban podemos esperar a que se regeneren (1 hora cada moneda Arcade y 30 minutos para las Online) o conseguir monedas Premium comprándolas con dinero real. Un sistema interesante que permite jugar gratis varias veces al día y dejar el pago para los auténticos fans del juego. Un gran juego que ofrece buenos ratos de diversión a coste cero.

Por ahora hay 14 personajes (6 desbloqueables), aunque se esperan más luchadores en futuras actualizaciones.

¡HORA DE **COMBATIR GRATIS** EN EL TORNEO!

El sistema de combate es calcado al de anteriores *Tekken* (un botón de ataque para cada extremidad), aunque se han añadido golpes especiales de fácil ejecución (pulsando un botón) para hacerlo más accesible.

1 **¿PAGAR O NO?** Jugar cuesta monedas. Cuando se nos acaben podemos esperar a que se regeneren o pagar por más.

2 **EL MEJOR.** Los combates online son el alma del juego. Logra victorias para subir de nivel y escalar puestos en el ránking.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El nuevo sistema de mejora de luchadores. Fluidos combates online. Es gratuito.

» LO PEOR
Pocos luchadores y modos de juego. El Arcade no tiene trama y es poco rejugable.

87	**» GRÁFICOS** Un buen acabado en general. Original el ligero tono Cel-Shading.
83	**» SONIDO** Correcto en todos los sentidos: buenos efectos sonoros y música.
83	**» DIVERSIÓN** Combates espectaculares y un sistema de evolución interesante.
84	**» DURACIÓN** Subir en el ránking "pica". Sin pagar da para mucho... con paciencia.
NOTA 85	Un correcto juego de lucha con pocos modos de juego y pocos personajes... Pero es que es gratis. Pruébalo, no pierdes nada.

3

Género:
PLATAFORMAS

Desarrollador:
WAY FORWARD

Editor:
CAPCOM

Lanzamiento:
14 DE AGOSTO

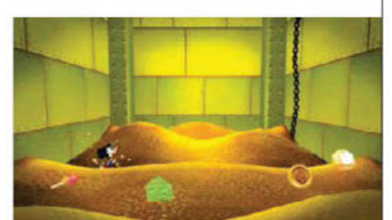
Precio:
14,99 €

JUGADORES 1	JUG. ONLINE NO
TEXTOS CASTELLANO	VOCES INGLÉS
INSTALACIÓN 643 MB	RESOLUCIÓN 720P

www.wayforward.com

El estudio WayForward ha cogido el mítico juego de NES y lo ha reconstruido desde cero. "¡Patoaventuras para rato!".

El salto pogo es la clave de la jugabilidad. Gracias al bastón, podemos rebotar y derrotar a los enemigos.



La fidelidad a la serie es total: podemos zambullirnos en el "depósito" de oro del Tío Gilito y nadar en él.

REGRESO PATOSO UN CUARTO DE SIGLO DESPUÉS

DuckTales Remastered

El Tío Gilito ama las plataformas tanto como amasar dinero, así que ha vuelto a empuñar su mítico bastón.

Al Tío Gilito le gustan los tesoros más que a un tonto un lápiz. Por eso, en esta reinvención del clásico de NES, se vuelve a lanzar a la aventura en busca de reliquias como la corona perdida de Genghis Khan. Igual que en 1989, toca avanzar dando saltos y repartiendo cera con la ayuda de un bastón. Aunque no es tan difícil como el original, al principio sólo contamos con tres vidas y tres contenedores de salud, de modo que, si se nos acaban, toca empezar cada nivel desde el principio.

El control recuerda lo grande que fue el género de las plataformas en la era de los 8 y los 16 bits. El desarrollo del juego es el mismo que hace 24 años, pero el estudio WayForward ha hecho una remodelación en HD digna de elogio. La fidelidad a la serie de televisión tampoco defrauda. Personajes como los sobrinos de Gilito, el aviador Joe, Bubba o Robopato despertarán la sonrisa en más de uno, igual que las melodías y los sonidos añejos. Están incluso las voces de la serie, aunque, por desgracia, sólo en la lengua de Shakespeare. Algunas compañías deberían tomar nota: esto sí que es "remasterizar" un juego. El único pero que se le puede poner es su relación duración-precio.

» LOS TESOROS DEL MILLONARIO

El juego consta de siete fases: una introductoria, cinco principales (que se pueden jugar en cualquier orden) y un epílogo. Por lo general hay que buscar una serie de objetos perdidos y luego derrotar a un jefe final.

1 **ESCENARIOS.** Son muy variados: un banco, el Amazonas, un castillo, una mina, el Himalaya, la Luna y el Monte Vesubio.

2 **JEFES FINALES.** Nos topamos con un tótem vivificado, una rata gigante, un pariente del Yeti o la bruja Mágica de Spell.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La revisión visual es puro arte. Conserva el espíritu de la serie: personajes, música...

» LO PEOR
Es un poco caro para lo corto que se hace. Las voces no están dobladas al castellano.

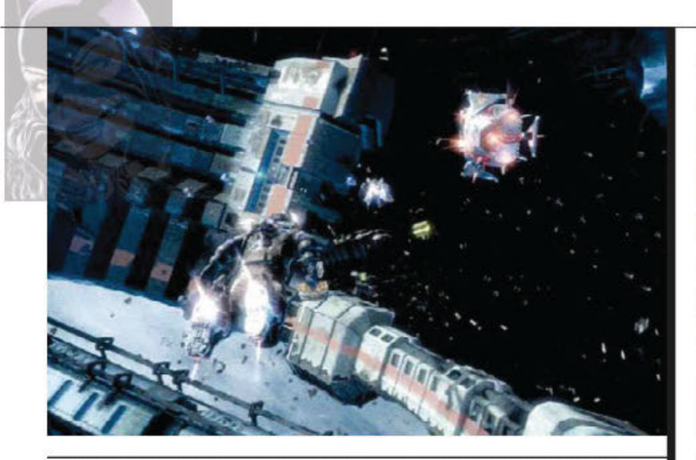
91	**» GRÁFICOS** Los píxeles dejan paso al color y el HD. Que tomen nota algunos.
87	**» SONIDO** Las melodías y los "sonidos 8 bits" son geniales. Voces en inglés.
94	**» DIVERSIÓN** El control es fabuloso, igual que el desarrollo de los siete niveles.
60	**» DURACIÓN** Apenas dura dos horas. Podrían haber metido contenido nuevo.
NOTA 89	Un plataformas con la divertida jugabilidad de los 8 bits, pero adaptado de verdad a las HD. Una lástima que sea tan corto.

CUANDO ERES EL **PROTAGONISTA** EN LAS MEJORES PELIS DE AVENTURAS

AVENTURAS DE ACCIÓN

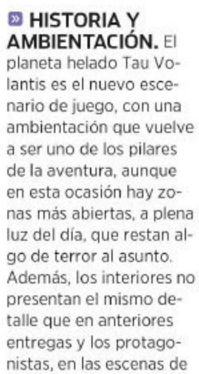
Mundos desbordados de mutantes e infectados, una misteriosa isla japonesa, la Grecia de la mitología clásica, el París del futuro, el espacio... PS3 nos permite vivir aventuras en lugares únicos. Pero la gran pregunta es, ¿cuál de todas ellas merece tu tiempo y tu dinero?

- Dead Space 3
- God of War Ascension
- Hitman Absolution
- Resident Evil Revelations
- Remember Me
- The Last of Us
- Tomb Raider
- Uncharted 3



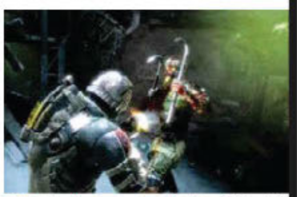
¿TE HAS CANSADO DE OÍR TUS **GRITOS** EN EL ESPACIO?

DEAD SPACE 3



El ingeniero Isaak Clarke vuelve más desquiciado que nunca para protagonizar una nueva aventura espacial con mucho gore y toques de terror.

HISTORIA Y AMBIENTACIÓN. El planeta helado Tau Volantis es el nuevo escenario de juego, con una ambientación que vuelve a ser uno de los pilares de la aventura, aunque en esta ocasión hay zonas más abiertas, a plena luz del día, que restan algo de terror al asunto. Además, los interiores no presentan el mismo detalle que en anteriores entregas y los protagonistas, en las escenas de vídeo, resultan algo inexpresivos.


Además de con necromorfos, también habrá que luchar con infectados e incluso humanos.

Clarke y Carver son los protagonistas de la aventura. Para verlo todo, debes jugarlo en cooperativo.

MECÁNICAS DE JUEGO. La acción, la exploración y los puzles son los protagonistas. Que los tiroteos sean más importantes y que nos enfrentamos a humanos (además de a necromorfos e infectados) le hace perder parte de su tono Survival. Los puzles se suelen resolver con la estabilización (ralentizar el tiempo) y la cinética (mover objetos a distancia). No faltan quick time events, secciones en gravedad cero, recolección de materiales para construir armas o munición...

DURACIÓN Y EXTRAS. Unas 10 horas, que pueden ser más si vamos a por las misiones opcionales. Además incluye un modo cooperativo online en el que cualquier jugador puede unirse y salir de la partida cuando quiera. Lo peculiar es que el segundo personaje sufre alucinaciones y le verá enemigos que nosotros no veremos. Una idea original, pero que no consigue salvar la sensación de "esto ya lo he visto" que preside el juego.

» VALORACIÓN: **MUY BUENA**

La única aventura que sigue apostando por el terror da un giro hacia la acción que no termina de sentarle bien.

CUANDO NO SE PUEDE COMPETIR CONTRA **LOS DIOSES**

GOD OF WAR ASCENSION

Con la historia del Olimpo y Kratos finiquitada, Santa Monica Studios recurre a las "precuelas" para contarnos una aventura anterior a *GOW*.

Desarrollador:
SANTA MONICA STUDIOS
Editor:
SONY
Precio: **39,95 €**

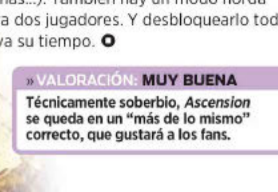
HISTORIA Y AMBIENTACIÓN. Tras matar a su familia, Kratos rompe su juramento con Ares lo que desencadena la aparición de las tres Furias, encargadas de castigarle. Así, nuestra misión será acabar con estas criaturas y con las visiones que nos atormentan, en una escenario, la isla de Delos, tan bien ambientado como siempre, pero sin el descomunal encanto de las batallas del Olimpo (nos enfrentamos a criaturas "menores").

Ascension aporta pocas novedades a la saga, aunque es tan divertido como siempre.

Guerreros anónimos son héroes que controlamos en el multijugador, la gran novedad de *Ascensión*.

MECÁNICAS DE JUEGO. Un festival de combates (sólo tenemos las espadas del caos), zonas de plataformeo, algún que otro puzle y una pizca de exploración. Y no nos olvidamos de los enemigos finales, que en algunos casos llegan a ser los más grandes de toda la saga. En suma, un desarrollo ameno, salpicado con algunas novedades, como Quick Time Events más dinámicos (esquivamos ataques con el stick derecho) o movimientos como deslizarnos por rampas. Nada rompedor y bastante continuista.

DURACIÓN Y EXTRAS. La campaña dura unas 9-10 horas, más si quieres conseguir todos los trofeos y coleccionables. Y nos queda la gran novedad: el multijugador para 8. Manejamos a guerreros dispuestos a luchar por los dioses, en cuatro modos algo típicos, pero con el toque *GoW* (trampas, armas especiales, plataformas...). También hay un modo horda para dos jugadores. Y desbloquearlo todo lleva su tiempo.



» VALORACIÓN: **MUY BUENA**

Técnicamente soberbio, *Ascension* se queda en un "más de lo mismo" correcto, que gustará a los fans.

ELIGE DÓNDE, CUÁNDO Y CÓMO CUMPLIR TU MISIÓN

HITMAN ABSOLUTION

El Agente 47, frío y letal a la hora de acabar con los objetivos que le marcan, se enfrenta a su primer dilema moral: eliminar a su antiguo contacto...

Desarrollador: **IO INTERACTIVE**
Editor: **SQUARE ENIX**
Precio: **49,95 €**

Jugadores 1 · Jug. online –

Textos castellano · Voces castellano

■ El agente 47 vuelve a ser el protagonista... aunque en esta ocasión se implicará de manera emocional...

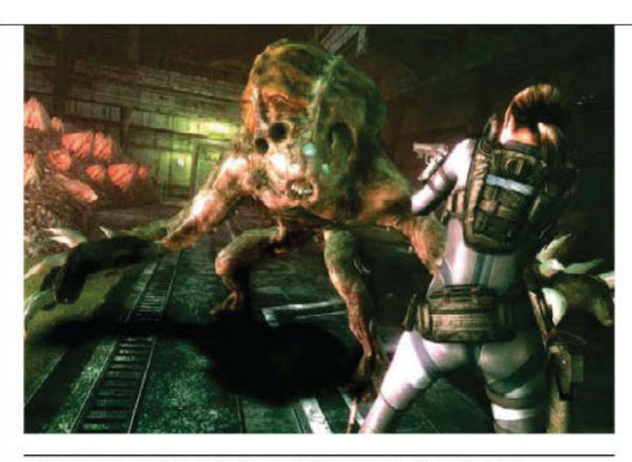
» HISTORIA Y AMBIENTACIÓN. En este *Hitman* la trama tiene mucho más peso que en anteriores entregas y además nos permite recorrer algunos escenarios espectaculares, como un hotel de mala muerte, un club de strip tease, un hiperpoblado mercadillo en Hong Kong o un aserradero. Todos ellos genialmente recreados gracias al motor gráfico Glacier 2, capaz de poner en pantalla cientos de personajes.

■ A lo largo de 12 niveles hay acción, sigilo y una enorme libertad para elegir cómo actuar.

» MECÁNICAS DE JUEGO. La acción y sigilo se dan la mano con una enorme libertad de acción que nos permitirá cumplir nuestro objetivo (salvar a un rehén, acabar con alguien, huir de una zona...) como más nos apetezca. Podemos disfrazarnos, crear distracciones (plantar un explosivo en un coche y accionarlo desde lejos, encender una radio...), usar elementos del entorno... Una de sus novedades es el botón "Intuición", que nos muestra objetos con los que interactuar o la ruta de los enemigos. Algunos objetivos tienen más de 6 posibles soluciones: es muy rejugable.

» DURACIÓN Y EXTRAS. La aventura puede dejarte fácilmente 15 horas si juegas "como debes", es decir, intentando ser sigiloso. En modo "carnicero", es decir disparando a todo, da para unas 8 horas. Y luego están los más de 270 desafíos, probar todas las posibles formas de cumplir los objetivos, desbloquear todo el arsenal o participar en el modo Contratos, un modo online que te permite crear y compartir "trabajitos"con otros jugadores.

» VALORACIÓN: **MUY BUENA**
Una colosal aventura, con un ritmo de juego un pelín "lento" y con docenas de opciones para actuar a tu gusto.



EN BUSCA DE LA ESENCIA **"SURVIVAL"** PERDIDA

RESIDENT EVIL REVELATIONS

***Revelations* narra hechos olvidados entre *RE4* y *RE5*, con la organización bioterrorista Veltro como enemiga y con un poco más de "miedo".**

Desarrollador: **CAPCOM**
Editor: **CAPCOM**
Precio: **49,95 €**

Jugadores 1 · Jug. online 2

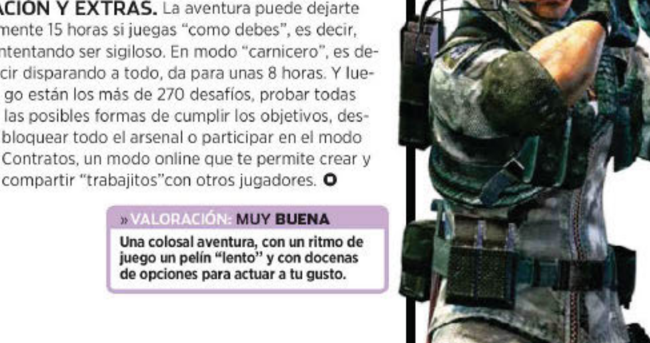
Textos castellano · Voces castellano

■ A los clásicos Chris y Jill se unen dos personajes nuevos para formar el cuarteto de personajes controlables.

» HISTORIA Y AMBIENTACIÓN. La acción transcurre en mitad del mediterráneo, donde el buque Queen Zenobia va a la deriva con una sospechosa carga vírica. Y en él se internan Chris y su compañera Jessica, para inspeccionar hasta el último rincón del barco. Un barco que presenta zonas de recreo, grandes salones y comedores bastante bien recreados (aunque es una adaptación del juego de 3DS y se nota).

■ *Revelations* es lo más parecido a los primeros *RE* Horror que vas a encontrar en PS3.

» MECÁNICAS DE JUEGO. Ofrece cierto equilibrio entre la fórmula de acción de las últimas entregas con el desarrollo algo más "Survival" de los primeros *Resident Evil*. Hay paseos de una punta a otra del escenario, búsqueda de llaves, algún que otro puzle, algún sustillo... Pero sin esa sensación de agobio tan *RE*. Y también hay hueco para novedades en la saga, como zonas de buceo o mejora de las armas con piezas que encontremos.



» DURACIÓN Y EXTRAS. La aventura puede dejar entre 10-12 horas, sin contar los coleccionables o encontrar todas las armas y sus mejoras. En cuanto al modo online, sólo ofrece el llamado "Asalto" en cooperativo para 2 jugadores, con 61 niveles y 12 personajes disponibles (como el emblemático Hunk) que no se puede jugar a pantalla partida en la misma consola.

» VALORACIÓN: **BUENA**
No vuelve al espíritu del original, pero tampoco es acción sin más. Entretenido, aunque técnicamente se queda corto.

¿QUÉ PASA SI JUEGAS CON LOS **RECUERDOS** AJENOS?

REMEMBER ME

Desarrollador: **DONTNOD**

Editor: **CAPCOM**

Precio: **59,95 €**

JUGADORES 1 · JUG. ONLINE NO · TEXTOS CASTELLANO · VOCES CASTELLANO

Nilim es una joven amnésica que tendrá que luchar, literalmente, para recuperar sus recuerdos.

En el año 2084 habrá megacorporaciones capaces de acceder a nuestros recuerdos y venderlos para que cualquiera pueda vivir experiencias únicas.

HISTORIA Y AMBIENTACIÓN. En este hipotético futuro nosotros encarnaremos a Nilim, una joven que ha perdido la memoria en sospechosas circunstancias pero que luchará para recuperarla. La aventura transcurre en una futurista adaptación de París, que funciona muy bien desde el punto de vista estético, sin olvidar el gran trabajo que se ha realizado en el diseño de los personajes, con figuras como los "leapers", yonkis de los recuerdos.

Modificar los recuerdos de otros personajes es una origina mecánica muy desaprovechada.

MECÁNICAS DE JUEGO. Es una aventura de acción pura y dura, de carácter lineal, en la que se conjugan combates (con ideas interesantes, como poder "fabricar" nuestros combos), plataformas al estilo *Assassin's Creed* (es decir, trepar por fachadas), un poco de sigilo y algún que otro puzle en la recta final de la aventura. También ofrece alguna mecánica original, como colarnos en la mente de algunos personajes y trastocar sus recuerdos, bien para conseguir un código o para que modifique su conducta. Lástima que se use poco...

DURACIÓN Y EXTRAS. Da para unas 7-8 horas, una duración en la línea de algunas de las aventuras de esta comparativa, que se puede extender si te dedicas a buscar los coleccionables. El problema es que no tiene ningún tipo de modo multijugador, por lo que una vez que concluyas la campaña, no te quedará mucho por ver...

» VALORACIÓN: **BUENA**

Ofrece poca libertad, la acción es encorsetada y no se explotan mecánicas molonas, como retocar los recuerdos...

JUEGO RECOMENDADO Play

EL **CÉNIT** DEL GÉNERO EN ESTA GENERACIÓN

THE LAST OF US

Desarrollador: **NAUGHTY DOG**

Editor: **SONY**

Precio: **59,95€**

JUGADORES 1 · JUG. ONLINE 2-8 · TEXTOS CASTELLANO · VOCES CASTELLANO

Casi siempre controlamos a Joel, pero en una parte de la aventura seremos Ellie...

Una pandemia ha transformado a la mitad de la humanidad en una horda de monstruos. Los supervivientes se hacinan en ciudades-gueto...

HISTORIA Y AMBIENTACIÓN. Para complicar más las cosas, hay humanos que atacan a otros humanos, el ejército no distingue entre buenos y malos... En este caótico marco encarnaremos a Joel, un veterano superviviente que tendrá que llevar a la joven Ellie hasta una base de los "luciérnaga", otra de las facciones en liza. La ambientación es soberbia y recrea un mundo despiadado, con un poso de soledad y desolación rara vez visto en un juego.

No se trata de avanzar a tiros. Hay poca munición y los enemigos son muy peligrosos.

MECÁNICAS DE JUEGO. Combina exploración, con acción y sigilo a partes iguales. La parte de exploración es fundamental para conseguir munición (muy escasa) e ítems, con los que fabricar botiquines o armas. Y como los recursos son escasos las armas de fuego serán tu último recurso y a menudo recurrirás al sigilo para acabar con los enemigos por la espalda o combatiendo cuerpo a cuerpo (podemos usar palos, bates...), lo que hace que el "tempo" de juego sea más lento que en otras aventuras como *Uncharted*.

DURACIÓN Y EXTRAS. Es una aventura más larga que la media, entre 17 y 18 horas, coleccionables aparte. Además, tiene modo Historia +, 4 niveles de dificultad, desbloqueables... En cuanto al modo online, mantiene las líneas de la campaña (poca munición, fabricar ítems...) pero con sólo 2 modos y mapas. Además, es solo para 8 jugadores, aunque vía DLC seguro que se mejoran algunas de estas características.

» VALORACIÓN: **EXCELENTE**

Narración, ambientación, ritmo de juego, guión... Todo es soberbio. Un juego para adultos que te conmoverá.

LA RESURRECCIÓN DEL **MITO** QUE TODOS ESPERÁBAMOS

TOMB RAIDER

Esta es la primera gran aventura de Lara Croft, la que convirtió a una joven e idealista estudiante en la aventurera que todos conocemos...

Desarrollador: **EIDOS**
Editor: **SQUARE ENIX**
Precio: **39,95 €**

JUGADORES 1 | JUG. ONLINE 2-8

TEXTOS CASTELLANO | VOCES CASTELLANO

La versión más joven de Lara Croft protagoniza una genial aventura, en la que la verás sufrir como nunca.

HISTORIA Y AMBIENTACIÓN.

Lara y sus amigos de expedición quedan atrapados en un misteriosa isla plagada de peligros, secretos y trampas. Nuestro objetivo será sobrevivir en un entorno hostil, en el que no faltan desde mercenarios a seguidores de un extraño culto o animales salvajes. Todo con una ambientación muy, muy cuidada, que recrea templos y pueblos abandonados o zonas boscosas con gran maestría y calidad técnica.

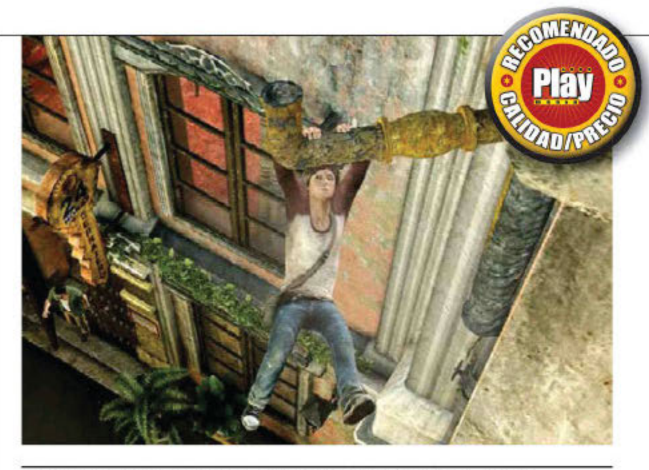
Sigilo, supervivencia... El regreso de Lara es una aventura más espectacular y vistosa.

MECÁNICAS DE JUEGO. Como en otras aventuras de Lara, la acción, las plataformas y los puzles son las estrellas del juego, aunque en esta ocasión también se han introducido otros elementos como el sigilo, la mejora del personaje (vamos consiguiendo puntos con los que desbloqueamos habilidades extra) o incluso la personalización de armas. No es un sandbox, pero gracias al sistema de campamentos, podemos retroceder a zonas anteriores para acceder a nuevos lugares con el equipo que vayamos adquiriendo.

DURACIÓN Y EXTRAS. Terminar la aventura puede llevarte unas 15 horas, pero encontrar todo al 100% bastante más (es una de las aventuras con más coleccionables de esta comparativa). También ofrece desafíos, tumbas ocultas... Vamos, que puede dejarte las 25-30 horas sin despeinarse. Por el contrario, el modo online es bastante escueto: sólo ofrece 4 modos (bastante clasicorros todos) y 5 mapas, aunque ya hay varios packs de DLC para ampliar sus posibilidades.

» VALORACIÓN: **EXCELENTE**

Una aventura en la línea de *Uncharted*, pero con sabor *Tomb Raider* y un tono "Survival". De lo mejor de 2013.

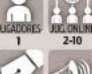


AVENTURAS **PALOMITERAS** Y ESPECTACULARES

UNCHARTED 3 LA TRAICIÓN DE DRAKE

El famoso anillo de Nathan Drake esconde un secreto relacionado con otro tesoro perdido, que también busca una poderosa organización...

Desarrollador: **NAUGHTY DOG**
Editor: **SONY**
Precio: **29,99 €**



JUGADORES 1 | JUG. ONLINE 2-10

CASTELLANO | CASTELLANO

Acción, plataformas, puzles... PS3 tiene su propio Indiana Jones, con explosivas aventuras.

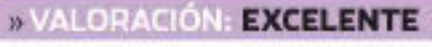
HISTORIA Y AMBIENTACIÓN.

Viajaremos por el desierto, asistiremos al hundimiento de un gran barco o incluso viviremos un flashback con Nate de joven en una de las aventuras más variadas, redondas y cuidadas de PS3. Su magnífica puesta en escena, con gráficos de infarto, sólo se ha visto superada por *The Last of Us* y ya no resulta tan, tan impactante.

Su multijugador es el mejor de esta comparativa y puedes comprarlo "suelto".

MECÁNICAS DE JUEGO. Te esperan plataformas (desde saltar sobre abismos a movernos por paredes que se desmoronan o casas en pleno incendio), tiroteos con coberturas que funcionan muy bien, exploración y puzles, en los que tendremos que resolver acertijos y mecanismos de seguridad en tumbas milenarias. Un desarrollo variado y emocionante. Un juego sorprendente, trepidante y no muy difícil. Incluso si juega otro, te divertirás viéndolo.

DURACIÓN Y EXTRAS. La aventura no es muy larga, unas 8-10 horas. Encontrar todos los tesoros puede llevarte algo más. También tiene desbloqueables como trajes y galerías. Y un multijugador en el que las plataformas y la acción comparten cartel con novedades como escenarios dinámicos (o con varias etapas), habilidades con un único uso, un "laboratorio" para probar modificaciones... Sin olvidar los modos cooperativos para hasta 3 jugadores o la opción de pantalla partida. Es la aventura que mejor equilibra la campaña y multijugador.



» VALORACIÓN: **EXCELENTE**

El mejor ejemplo de cómo deben ser las aventuras: espectaculares, intensas y repletas de acción. Y con un buen online.

CONCLUSIONES

Puede sonar típico, pero lo cierto, es que los 8 títulos que hemos seleccionado para esta comparativa son juegos ENORMES y todos tienen algo que los hace especiales... Pero sólo podemos elegir uno y tenemos muy claro con cuál nos quedamos...

Como aventura, *The Last of Us* es hoy por hoy insuperable. La historia, y cómo la cuenta, eclipsa a cualquier otro título, además de aportar mecánicas de juego poco "gastadas" y un gran apartado gráfico. Lástima que el multijugador sea limitadillo y que tenga problemas de audio e IA... En segundo lugar, *Uncharted 3*, aventura que no necesita presentación y que ofrece el mejor equilibrio entre campaña individual y el multijugador, con un apartado técnico que sigue sorprendiendo. Como *Tomb Raider*, al que solo le falla el multijugador (muy limitado), aunque su campaña está entre las mejores de esta generación. Los siguientes puestos, *GoW Ascension* y *Hitman*, son totalmente intercambiables y es más una cuestión de gustos, aunque la fórmula del espartano ya parece agotarse. En sexto lugar, *Dead Space 3* que, sin ser mal juego, no aporta nada realmente relevante a lo visto en anteriores entregas e incluso sacrifica un poco su agobiante ambientación, perdiendo parte de su encanto. Le sigue *RE Revelations*, que sin ser mal juego, tampoco consigue resucitar los mejores tiempos de la serie y cierra la lista *Remember Me*, un juego con una propuesta muy, muy atractiva, que finalmente no han sabido explotar.. ○

	CARACTERÍSTICAS GENERALES									
	Nº Jugadores Offline/Online	Nº de personajes controlables	Nº de episodios/ niveles/capítulos	Nº de modos online/mapas	Niveles de dificultad	Control	Duración	Contenido descargable	Edición digital/ física	VALORACIÓN
Dead Space	1/2	2	19	1	7	MB	MB	Sí	Sí/Sí	MB
God of War Ascension	1/8	1	30	4/9	7	MB	MB	Sí	Sí/No	MB
Hitman Absolution	1/--	1	15	1/--	5	MB	MB	Sí	Sí/Sí	MB
Resident Evil Revelations	1/2	4	12	1/+20	4	MB	MB	Sí	Sí/Sí	B
Remember Me	1/--	1	9	--	3	MB	B	No	Sí/Sí	R
The Last of Us	1/8	3	30	4/12	4	MB	E	Sí	Sí/Sí	E
Tomb Raider	1/8	1	+30	4/5	2	MB	MB	Sí	Sí/Sí	MB
Uncharted 3 La Traición de Drake	2/10	1	22	12/10	4	E	E	Sí	Sí/Sí	MB

	CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS								
	Personajes	Escenarios	Animaciones	Expresión facial	Doblaje	Sincronización labial	Música	Efectos de sonido	VALORACIÓN
Dead Space	MB	MB	MB	B	B	R	B	MB	B
God of War Ascension	E	MB	MB	MB	B	R	MB	E	MB
Hitman Absolution	MB	MB	MB	B	MB	R	MB	E	MB
Resident Evil Revelations	MB	MB	B	B	MB	R	MB	E	MB
Remember Me	E	MB	MB	B	B	R	MB	E	MB
The Last of Us	E	E	MB	E	E	R	E	E	E
Tomb Raider	E	E	E	E	MB	R	MB	E	E
Uncharted 3 La Traición de Drake	E	E	E	E	E	B	MB	E	E

	COMPONENTES DE JUEGO												
	Exploración	Acción	Sigilo	Plataformas	Puzles	Quick Time Events	Evolución del personaje	Mejora de armas	Coleccionables	Misiones opcionales	Desafíos	VALORACIÓN	TOTAL
Dead Space	Media	Muy Alta	--	--	Baja	Baja	Baja	Alta	Media	Media	--	MB	MB
God of War Ascension	Media	Muy Alta	--	Media	Media	Media	--	Alta	Media	--	--	MB	MB
Hitman Absolution	Media	Media	Alta	--	--	Baja	--	Alta	Media	--	Alta	MB	MB
Resident Evil Revelations	Media	Alta	--	--	Baja	Baja	Baja	Alta	Media	--	--	B	B
Remember Me	Baja	Alta	Media	Media	Baja	Baja	Baja	--	Media	--	--	B	B
The Last of Us	Alta	Alta	Alta	--	Baja	Baja	Baja	Alta	Media	Baja	--	E	E
Tomb Raider	Alta	Alta	Alta	Alta	Media	Baja	Media	Alta	Alta	Media	--	E	E
Uncharted 3 La Traición de Drake	Media	Muy Alta	Media	Alta	Media	Media	--	--	Alta	--	--	E	E

CLAVES DE LA COMPARATIVA

Las notas y abreviaturas de la tabla corresponden a las siguientes calificaciones, que además tienen código de color:

Excelente (E) / Muy Bueno (MB): verde
Bueno (B) / Regular (R): amarillo.
Malo (M) / Muy malo (MM): rojo.

Este sello indica el ganador de la comparativa. Donde lo veáis es señal de que es una inversión segura.

Indica el ganador en la relación calidad/precio, vamos que es de lo mejorcito y barato.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

Nº de jugadores offline/online: indica el número máximo de jugadores pueden jugar en la misma consola (offline) y a través de internet.

Nº de personajes controlables: la cantidad de personajes que controlarás a lo largo de la aventura...

Niveles de dificultad: cuántos niveles tiene el juego, aunque no estén todos disponibles de primeras...

Contenido descargable: si tiene ya disponibles (o anunciados) DLC para prolongar su vida.

Edición digital/física: si puede comprarse sólo en disco y/o de PS Store.

COMPONENTES DE JUEGO

Valoramos aspectos del desarrollo que indican su variedad y las posibilidades que ofrece.

Exploración: indicamos si el juego deja cierto margen para explorar los entornos en busca de objetos o coleccionables.

Sigilo: si en el desarrollo hay momentos en los que debemos pasar desapercibidos, movernos por las sombras y actuar sin hacer ruido.

Plataformas: si hay zonas donde la acción cede su puesto a pegar saltos.

Quick Time Events: si hay momentos en los que debemos pulsar un botón o serie de botones en el momento justo para superar ciertas situaciones.

Evolución del personaje: si sube su nivel de experiencia, adquiere nuevas habilidades...

Mejora de armas: nos referimos a si a lo largo de la aventura podemos potenciar nuestro arsenal, ya sea con nuevos poderes, piezas o elementos que mejoren su rendimiento.

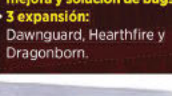
Coleccionables: si a lo largo de la aventura hay objetos para recoger.

Misiones opcionales: si el desarrollo de la aventura se ve salpicado con tareas extra que no son necesarias para terminar la aventura.

Skyrim
Legendary Edition

PS3 | BETHESDA | ROL | 49,95€

Contenido GOTY
- Todos los parches de mejora y solución de bugs.
- 3 expansión: Dawnguard, Hearthfire y Dragonborn.



Casi dos años después del lanzamiento de este extraordinario juego de rol, Bethesda nos ofrece esta reedición en la que se incluyen todos los parches que ayudaron a solucionar muchos de los bugs del juego (entendibles teniendo en cuenta lo enormes que es y la libertad que ofrece). Además, añade 3 expansiones (con nuevas historias, personajes, enemigos, armas...) que alargan más la duración de un juego que será capaz de acabar con vuestra vida social si os enganchàis. Meses de diversión garantizados si queréis explorarlo todo.

FORMATO FÍSICO

Skyrim y su enorme mundo nos dan libertad total de

GT5 cuenta con más de 1000 coches reales y 30 circuitos emblemáticos.

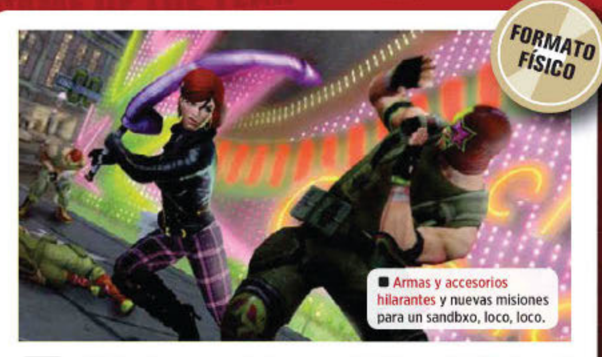
Gran Turismo 5
Academy Edition

PS3 | SONY | VELOCIDAD | 29,99 €

Podría decirse que *GT5* es el juego de velocidad más enorme de PS3. Con la sexta entrega en camino, no se nos ocurre mejor momento para retomar la saga y amenizar la espera con la edición GOTY de *GT5*. Aunque faltan meses para *GT6*, no os dará tiempo a disfrutar de todo lo que esta edición os puede ofrecer: cientos de coches y circuitos y un control realista a más no poder. Una opción obligada para cualquier amante de los simuladores de coches y la velocidad.

Contenido GOTY
- Todas las actualizaciones
- Todo el DLC: 30 vehículos, 3 nuevos circuitos, packs de pinturas y equipos...

FORMATO FÍSICO



Armas y accesorios hilarantes y nuevas misiones para un sandbxo, loco, loco.

Saints Row The Third
The Full Package

PS3 | THQ | AVENTURA DE ACCIÓN | 19,95 €

El sandbox más gamberro vuelve a la carga con un edición muy, muy barata y además con todo el DLC incluido. Una opción muy interesante que nos permite disfrutar de tres nuevas historias (cada una con una duración aproximada de una hora), más de 30 objetos y armas nuevos (y más locos aún que los incluidos de serie en el juego) y los paquetes de vehículos y de operaciones especiales. Si te apetece disfrutar de un juego a lo *GTA*, pero mucho más loco aprovecha la oportunidad.

Contenido GOTY
- 3 packs de misiones extra.
- Todo el DLC: más de 30 armas y accesorios para el juego.

Esta edición de *Black Ops II* incluye un pack de mapas multijugador extra.

COD Black Ops 2
Revolutions

PS3 | ACTIVISION | SHOOTER | 69,95 €

La saga *Call of Duty* se renueva anualmente, pero es costumbre que cada entrega reciba varios pack de mapas para el multijugador. Con *Black Ops II* es la primera vez que Activision decide sacar al mercado una versión que incluya mapas extra. Un buen momento de reengancharte a uno de los multijugadores online más divertidos del catálogo de PS3 y a su renovado modo zombis. Aunque el precio no es de rebajas, precisamente y sólo incluye uno de los packs de mapas...

Contenido GOTY
- Todas las actualizaciones
- Todo el DLC: 30 vehículos, 3 nuevos circuitos, packs de pinturas y equipos...

Journey
Edición Coleccionista

PS3 | THATGAMECOMPANY | AVENTURA | 19,95 €

Contenido GOTY
- Los juegos *flOw* y *Flower*
- 3 minijuegos multijugador
- Bandas sonoras, tráilers, ilustraciones
- Varios documentales.

Uno de los juegos más peculiares, originales y exitosos de PS Store se pone a la venta en formato físico acompañado de las otras dos creaciones de Thatgamecompany, *FlOw* y *Flower*. Tres juegos creados para sorprender y cautivar, para generar emociones. Son experiencias muy recomendables que además podéis disfrutar a un excelente precio y con mucho contenido extra (comentarios, documentales...) que nos ayudan a comprender la peculiar filosofía de este estudio, que se desmarca del juego tradicional.

FORMATO FÍSICO Y DIGITAL

Juegos únicos, experiencias diferentes que merece la pena disfrutar y más a este precio.

FORMATO DIGITAL

Uno de los mejores matamarcianos con un montón de extras.

SuperStarDust HD
Complete

PS3 | HOUSEMARQUE | ACCIÓN | 9,99 €

Super *Stardust HD* es un remake en HD del juego que salió en su día para Amiga. Conserva la esencia y la mecánica de los matamata de toda la vida, pero en un entorno 3D en el que nos desplazamos por las órbitas de los planetas libremente mientras disparamos esquivamos y destruimos asteroides con un arsenal que mejorará al recoger power ups. Un juego con un ritmo frenético lleno de explosiones que pondrá a prueba nuestra habilidad y nuestros reflejos.

Contenido GOTY
- Pack Solo: nueva música. Modos de juego Sin fin, Contrarreloj y Supervivencia.
- Pack Equipos: batallas para 4 en 2 nuevos modos.

FORMATO DIGITAL

Sólo en PlayStation Store podemos conseguir esta edición con todo el DLC.

Deus Ex Human Revolution
Complete Edition

PS3 | SQUARE ENIX | AVENTURA | 24,99 €

El juego desarrollado por el estudio de Eidos Montreal ofrece un shooter en primera persona que combina a la perfección el sigilo con la acción, y lo adereza todo con un poco de rol. La ambientación y su trama principal hará que nos sumerjamos de lleno en el papel de Adam Jensen, un humano modificado biotecnológicamente con poderes especiales. para superar nuestros objetivos, podremos optar por la acción o el sigilo mientras utilizamos un arsenal con pirateo incluido.

Contenido GOTY
- Pack de misiones: "El rescate de Tong", "Eslabón perdido".
- Más armas y objetos: créditos extra, escopeta, fusiles...

FORMATO DIGITAL

Si gusta la velocidad arcade, este descargable te puede dar mucho juego.

Burnout Paradise
Complete Edition

PS3 | EA | VELOCIDAD | 29,99 €

Este divertido y brutal arcade de velocidad no ha hecho nada más que crecer desde que se pusiera a la venta en formato físico allá por 2008. Es un juego realmente largo, trepidante y ahora podéis descargarlo completo de PSN en una edición que incluye todo el DLC, que no es poco: una nueva isla que se suma al escenario principal (una ciudad totalmente abierta) con nuevos retos, vehículos y coleccionables, nuevos modos de juego, packs de coches... Infinito.

Contenido GOTY
- Todo el DLC y mejoras: ciclo días/noche, Big Surf Island, Cops and Robbers, Party (multijugador para 8 pasando el mando)...

Somos un francotirador tras las líneas enemigas, una original propuesta ahora más completa.

FORMATO FÍSICO

Sniper Elite V2
GOTY Edition

PS3 | 505 | SHOOTER | 39,99 €

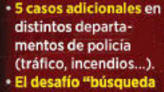
La secuela del original *Sniper Elite* ya tiene versión GOTY, donde incluyen los 5 packs de DLC que salieron en PS Store. El modo multijugador online se lanzó con el juego ya a en la calle, gracias al éxito de ventas y también está disponible en esta Complete Edition. El apartado técnico de *Sniper Elite V2* es correcto sin llegar a sorprendernos, pero lo importante es la originalidad que ofrece. Un shooter de acción diferente que acaba resultando muy entretenido donde tomamos el papel de un francotirador americano de la II Guerra Mundial. Las 10 misiones del juego original se hacían un poco cortas, por lo que se agradece algo de contenido extra en su versión GOTY (misiones extra donde incluso abatimos a Hitler) para poner la bala donde ponemos el ojo.

Contenido GOTY

- **DLC "Asesinar al Führer** misión individual más armamento.
- **Expansión multijugador.**
- **Pack de armamento.**
- **DLC "Neudorf Outpost":** misión individual más armamento.
- **DLC "Saint Pierre":** misión individual más armamento.

LA Noire
The Complete Edition

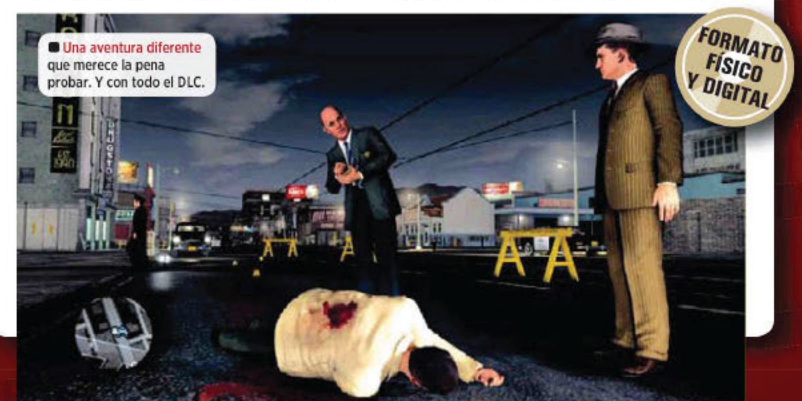
PS3 | ROCKSTAR | AVENTURA | 39,99 €



Rockstar se desmarcó totalmente del sandbox con *LA Noire*, una original mezcla de aventura gráfica y acción que te sorprenderá y enganchará a partes iguales. Su desarrollo es bastante lineal, aunque tendremos libertad para recorrer Los Ángeles entre misión y misión. Seremos un policía que deberá recoger pruebas del escenario del crimen e interrogar a testigos para resolver distintos casos (algunos de ellos reales de la época). Destaca la recreación de los rostros de los personajes y el modo en que, fijándonos en los tics o gestos raros que haga nuestro testigo, descubrimos si miente, para después presionarle un poco más y conseguir la verdad. El contenido extra son 5 casos nuevos, el modo la búsqueda de placas y la "Chicago Piano", una potente ametralladora que llevaremos en el maletero del coche.

Contenido GOTY

- **5 casos adicionales** en distintos departamentos de policía (tráfico, incendios...).
- **El desafío "búsqueda de placas"** para desbloquear un nuevo traje: "el matón".
- **La "Chicago Piano":** una ametralladora que llevaremos en el maletero del coche.



Una aventura diferente que merece la pena probar. Y con todo el DLC.

FORMATO FÍSICO Y DIGITAL

Otros GOTY...

MotorStorm RC
Complete Edition

PS3/PS VITA | SONY | VELOCIDAD | 5,99 €

Los coches de radio control se dan cita en este juego que, con una sola descarga y un único pago, podrás disfrutar tanto en PS3 como en PS Vita. Tendremos grandes opciones de personalización para crear nuestro coche a nuestro gusto y utilizarlo en 4 escenarios clásicos de anteriores entregas y otros 16 totalmente nuevos. También podrás compartir la sensación de velocidad con otros 3 amigos a pantalla partida en PS3 o en PS Vita. Sólo está disponible en descargar y esta edición incluye todos los packs de vehículo.

Midnight Club LA
Complete Edition Store

PS3 | ROCKSTAR | VELOCIDAD | 24,99 €

Sólo en PS Store podrás hacerte con este arcade de velocidad que nos permite recorrer libremente Los Ángeles, pilotando una gran selección de coches y motos para participar en el mundo de las carreras ilegales. Nos crearemos un nombre en la ciudad con la reputación que consigamos y además podremos tunear nuestro vehículo a fondo. La libertad para apuntarte a las carreras será total y la ciudad estará recreada con todo lujo de detalles. En la edición GOTY se incluye tres packs de vehículos y un nuevo escenario.

Everybody's Golf: World Tour: Ed. completa

PS3/PS VITA | SONY | DEPORTIVO | 12,99 €

El juego de golf para PS3 y PS Vita destaca por su larguísima duración y sus modos multijugador offline y online, donde nos podremos enfrentar simultáneamente hasta con otras 30 personas. El control es una delicia, sencillo, accesible y preciso a la vez y gráficamente opta por un diseño manga que casa perfectamente con su estilo de juego arcade. Sólo está disponible para descarga y ofrece todo el DLC y revisiones, como compatibilidad con Move. Si te gustan los deportes, dale una oportunidad y no te arrepentirás.

TODOS LOS GOTY

- Assassin's Creed II GOTY (Essentials)
- Batman Arkham City GOTY
- Borderlands GOTY
- Burnout Paradise Complete Edition
- COD Black Ops 2 Revolutions
- Deus Ex Human Revolution Complete Edition
- Dirt 3 Complete Edition
- Everybody's Golf World Tour: edición completa
- LA Noire The Complete Edition
- Gothic 4 Arcania The Complete Tale
- Gran Turismo 5 Academy Edition
- GTA IV The Complete Edition
- Journey Edición Coleccionista
- Midnight Club L.A. Complete Edition Store
- MotorStorm RC Complete Edition
- Red Dead Redemption GOTY
- Renegade Ops: edición completa
- Saints Row The Third: The Full Package
- Sniper Elite V2 Complete Edition
- SuperStarDust HD Complete
- The Elder Scrolls V: Skyrim Legendary Edition
- Two Worlds II
- Virtua Fighter 5 Final Showdown CE

Escríbenos tus cartas a Axel Springer España S.A. **PlayManía**. C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Consultorio**".

@ Manda tus e-Mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es**

Resolvemos todas vuestras dudas

Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

Jade se hace de rogar

¿Cuándo va a salir *Beyond Good & Evil 2*?

@ Juan María Cabral

Hasta que se mostró un pequeño tráiler hace más de cinco años, no parecía ni mucho menos claro que se estuviese pensando en una secuela de *Beyond Good & Evil*, que tuvo muy buenas críticas pero no fue un éxito de ventas. La segunda parte se está desarrollando para PS4, pero seguimos sin tener fecha para su lanzamiento. Todo indicar que el objetivo es lanzar un juego memorable aunque lleve más tiempo acabarlo.

■ *Beyond God & Evil 2* sigue sin tener fecha de lanzamiento.

Hechizos inalcanzables

¿Los hechizos Veto y Cenizas de Fénix que te dan al terminar *Ni No Kuni* se pueden utilizar o solamente salen en el vademécum del mago?

@ Jonathan

Algunos hechizos se consideran prohibidos, y aunque se desbloquee su página en el Vademecum para que puedas consultar cómo funcionan, aparece tachada para indicar que no puedes usarlos.

La Vita del cazador

He jugado mucho a *Monster Hunter* en mi PSP, ¿se sabe si saldrá un *Monster Hunter* en PS Vita?

@ Iván Domínguez

La saga mantiene su cuarta entrega en dominios nintenderos y, seguramente por pagar unos jugosos derechos de exclusiva, actualmente no hay planes de que aparezca en ninguna consola aparte de 3DS. Ojalá sea algo temporal.

Recopilando serpientes

¿Llegará a Europa *Metal Gear Solid The Legacy Collection*?

@ Juan

Sale el 30 de septiembre. Costará 49,95 euros e incluirá las versiones HD de *MGS, MGS2, MGS3* (incluyendo *Metal Gear* y *Metal Gear 2* de MSX), *Peace Walker, MGS Special Missions, MGS4* con trofeos y las novelas gráficas de Ashley Wood. Ni rastro del libro de arte...

■ **La colección definitiva de *Metal Gear Solid* llegará el 30 de septiembre.**

■ **La Club Edition de *FIFA 14* se puede reservar desde el 1 de agosto. Además de caja metálica con los colores de tu club, incluye DLC y cromos de oro.**

Códigos DLC y regiones

Mi PS3 es española, pero mi cuenta de PS Store es americana; compré en disco *Tales of Graces F* e incluía algunos trajes como DLC. Supongo que no puedo acceder a su DLC desde mi cuenta americana y tengo que hacerme una cuenta europea, ¿verdad?

@ Dari

Exacto, no se puede canjear un código de un DLC de una región diferente a la de tu cuenta. Puedes crear una cuenta europea y descargar este DLC o cualquier otro, y una vez instalado en tu PS3 deberías poder utilizarlo desde tu cuenta americana, siempre y cuando no borres de tu consola la cuenta europea.

Primas por fichar rápido

Voy a comprarme *FIFA 14* y quería saber si hay alguna promoción especial si lo reservo.

@ Dani

Pues dependiendo de la edición que compres conseguirás diferentes packs: el de mejoras pro, el pack Adidas, el de celebraciones o selecciones históricas aparte de 4 sobres de oro para el modo FIFA Ultimate Team.

LA PREGUNTA DEL MILLÓN

¿Portátil ahora, o sobremesa en navidades?

Tenía pensado comprarme una PS Vita ahora, pero no sé si esperarme a invierno para comprar la PS4. ¿Qué hago?

@ Jorge Bocos

Para nosotros, hay varios factores importantes: el precio no es el mismo, puedes encontrar una PS Vita WiFi por unos 200€ y PS4 costará el doble. Vita está a la venta ya y sin embargo para PS4 sólo tenemos un escueto "finales de 2013", sin contar con posibles retrasos o lanzamientos escalonados por regiones como ya hubo en PS3. Sony ha hablado mucho sobre la integración entre las dos consolas, el uso a distancia y demás, pero si solo puedes elegir una de ellas, hay un factor decisivo que a veces perdemos de vista: los juegos. Si hay juegos de PS Vita que te atraigan, sobre todo si son exclusivos, nosotros valoraríamos eso por encima del lanzamiento de PS4, que tardará aún en varios meses.

■ *Ultimate Ghosts'n Goblins* apareció en UMD para PSP, pero no está disponible para descargar en PS Store, por lo que no podrás jugarlo en PS Vita. Te quedaría la opción de *Maximo*, en remake del clásico en 3D que puedes jugar en PS3.

» PRE... AS CORT... RES... S BR...

¿Saldrá *Final Fantasy Type-0* en España?

@ **Yari Torres**

El juego se lanzó en 2011 para PSP sólo en Japón y no parece que se haya traducido a otros idiomas, lo que hace casi imposible que se lance en Europa. Se rumoreó que podría aparecer en Vita, pero no parece probable.

¿Cuál creéis que será el próximo juego de Naughty Dog para PS4?

@ **Mario Díaz**

No lo sabemos, y ellos no han dicho nada. Normalmente cambian de franquicia con cada nueva consola, pero se oyen rumores de un *Uncharted 4*.

¿*Metal Gear Solid 5* será un juego de PS3 o PS4?

@ **Omar Bravo**

Está anunciado para ambas consolas, pero no sabemos cuándo saldrá ni si saldrá en las 2 a la vez.

¿Cuáles son los mejores juegos de rally para PS3?

@ **Albert Tarrés**

Si buscas simulación, *DiRT 3* y su antecesor son excelentes. En el terreno más arcade *Motorstorm Apocalypse* es muy divertido.

La ropa interior de un caballero

Estoy buscando el juego de PS Vita *Ghosts 'n' Goblins* ¿sabéis dónde puedo encontrarlo?

@ **Óscar Aguilar**

Nos da la impresión de que te refieres a *Ultimate Ghosts 'n' Goblins* para PSP, que además por ahora es el último título de la saga. Por desgracia, el juego no se encuentra disponible en formato digital en el Store, así que no podrás descargarlo en tu PS Vita. La única opción pasa por hacerte con la versión de disco UMD para PSP y jugarlo en esa consola.

¿Más Bandicoot?

¿Va a salir un juego nuevo de *Crash*?

@ **Juan Maria Cabral**

La veterana serie de plataformas 3D empezó a dar guerra en 1996, pero desde que en 2008 salió *Guerra al Coco-maníaco* la saga ha estado hibernando, salvo por algún juego para móviles. Los cambios de generación a veces dan sorpresas y rescatan a personajes clásicos, pero por ahora no hay pistas de que vayamos a ver a Crash regresar en PS4. Puedes recuperar los juegos originales de PS Store.

Juego offline en peligro

¿Merece la pena comprarme una PS4 si no tengo internet en casa?

@ **Matilde Alcántara**

Si nos fiamos de las declaraciones de Sony, los juegos, van a poder jugarse sin conexión a internet con normalidad: irás a la tienda, te comprarás el disco que prefieras, lo meterás en tu consola y a jugar, algo muy parecido a lo que hemos hecho todos desde PSone. ¿Inconvenientes? Cualquier modo multijugador online no estará a tu alcance, lo que incluye juegos completos en algunos casos, y no podrás acceder a parches, actualizaciones, ni juegos descargables. Quizá conectar tu nueva PS4 de vez en cuando sea una buena idea, pero no obligatorio.

■ *Crash Bandicoot* fue la primera saga de Naughty Dog, y ya lleva mucho tiempo en barbecho.

TU OPINIÓN CUENTA

¿Qué juego de PS3 esperas con más ganas este año?

Piratas y ladrones

Miguel Guerrero Méndez

"La verdad es que espero varios juegos. Entre ellos están *One Piece Pirate Warriors 2* y *GTA V*. Sobretodo *GTA V*. Tengo ganas de probar sus innovaciones y espero que haya cosas que siempre he querido como poder robar en casas y montar en aviones, tanques... En conclusión, que recupere algunas cosas de *San Andreas*."

Al igual que muchos...

Diego de Juan Vázquez

"Al igual que muchos jugadores estoy deseando tener el *GTA V*, por que creo que este juego va a ser la mejor despedida posible para PS3. Es una de las joyas de Rockstar hasta la fecha. Merece la pena aguantar unos meses sin comprar la PS4 para poder gozar de esta obra maestra."

Una aventura diferente

Shou-chan Sedna Sparda

"*Beyond: Two Souls*, porque *Heavy Rain* es de mis juegos favoritos y es de los mismo creadores, y porque al ver trailers e imágenes y cada vez me dan más ganas de tenerlo, aunque ya dejé de ver cosas para sorprenderme más. Va quedando menos para poder disfrutarlo. Será un juegazo."

Más Castlevania

Raúl Micó

"*Castlevania Lords of Shadow 2* porque el primero me parece una de las mejores aventuras de PS3, largo divertido lleno de detalles impagables. Además la temática me apasiona y es de un estudio español. Deseando que salga porque seguro que supera al primero"

Volver a Spira

Jorge Vaquero

"*Final Fantasy X HD Remaster*. Tengo ganas de recorrer Spira de nuevo, jugar blitzball... y pasarme como antaño mis 200 horitas de juego para conseguirlo TODO. ¡Sólo que ahora con gráficos mejorados en HD y con trofeos! ".

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿Qué juegos te gustaría que salieran para PS Vita? ¿Por qué?

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es indicando en el asunto "Opinión".** Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.

Cambios de disco y mando

Me he comprado *Metal Gear Solid* de PSone en el Store y he llegado al momento de cambio de disco. ¿Cómo puedo hacerlo en PS3?

@ Luis

Una vez que estés jugando, pulsa el botón PS de tu Dual Shock 3 y elige la opción "Cambio de Disco". Desde este mismo menú puedes gestionar las tarjetas de memoria virtuales, consultar el manual del juego o activar/desactivar el suavizado de los gráficos. Si juegas en PS Vita (que también puedes hacerlo y luce mejor), tendrás que presionar la pantalla táctil unos segundos para que parezca este menú.

■ Si juegas al *Metal Gear* clásico en PS3 tendrás que pulsar el botón PS para "cambiar de disco".

Los guardias no se asoman

Recientemente he visto la edición legendaria de *Skyrim* en las tiendas y me ha saltado una duda: ¿por qué sacar esta edición si aún falta un DLC por salir? ¿O es verdad que Redguard se ha cancelado definitivamente?

@ Carlos Mordillo

Hubo rumores a principios de este año de una nueva expansión con ese título, originario de una de las razas clásicas del juego, e incluso se filtró alguna pantalla, pero nunca llegó a anunciarse oficialmente. Las ilusiones de los fans acabaron por los suelos cuando la propia Bethesda confirmó que no tenía previsto lanzar más DLC para *Skyrim* aparte de los tres que incluye la edición legendaria: Dawnguard, Heartfire y Dragonborn.

■ *El DLC de Skyrim Redguard* nunca pasó de ser un rumor. No va a salir.

Modo director

¿Tendrá *GT6* modo B-Spec obligatorio? En *GT5* se hacía demasiado pesado.

@ Carlos

Aún no está confirmado, pero apostamos a que sí habrá modo B-Spec. De todos modos, no tienes ninguna necesidad de jugar si no quieres. Lo normal es que puedas avanzar en el juego y abrir nuevas competiciones sin ponerte nunca a dirigir a tus pilotos.

Cacería legendaria

¿Sabéis algún método fácil para atraer y capturar un Dinoceronte en *Ni no Kuni*?

@ Julio

Es uno de los unimos más fuertes cuando lo evolucionas, pero es muy difícil de capturar. Para conseguirlo tendrás que combatir bastantes veces contra uno, pero hay una mejora a la venta que aumenta ese porcentaje y puede ayudarte. Se puede conseguir en una de las misiones finales.

Se quedó por el camino

¿Por qué se canceló *8 Days* con lo bien que estaba?

@ Yari Torres

Fue anunciado hace más de seis años y tenía una pinta tan fantástica que se sospechó que no se trataba de imágenes de un juego real... Se canceló en 2008 sin más explicaciones.

» PREG CORTAS RESPU BREVES

Los *Resident Evil* de PSone del Store, ¿están en español?

@ Ángel García

Son las versiones para EE.UU. y vienen sólo en inglés. Hay un pack por 14.99€ en el Store, por si aún así te interesan.

¿Habrá un *Burnout Paradise 2*?

@ Felipe Urrea

Pues ojalá sí, pero los chicos de Criterion llevan unos años ocupándose de la serie *Need For Speed* y no parece que les esté dejando mucho tiempo libre, y tampoco parece que la serie vaya a cambiar de manos.

¿Podría salir en HD *Dragon Quest VIII* o uno nuevo en PS3?

@Daniel Comeche

No parece probable. La serie no ha vuelto a una Playstation desde entonces, y de hecho *Dragon Quest X* todavía tiene que lanzarse fuera de Japón.

¿Es verdad que Sony planea un *Shadow of the Colossus 2*?

@ Yari Torres

El estudio que se encargó del primer juego, Team Ico, sigue trabajando en *The Last Guardian*, que ha sufrido mil contratiempos desde hace años. Dudamos que vayan a ponerse con una secuela.

¿Puedo leer Play en internet? Soy de Venezuela.

@ Kashaku

Puedes suscribirte a nuestras revistas en formato digital y leerlas tanto en dispositivos móviles como en un ordenador. Entra en las webs de Kioskoymas o Zinio para encontrar la revista y comprarla o suscribirte. Si tienes iPad o iPhone también puedes encontrarnos en el quiosco de Apple.

PROBLEMAS TÉCNICOS

Versión digital dañada

Descargué *The Last of Us* pero se queda bloqueado en la pantalla de carga en la que pone el nombre del juego. ¿Hay solución sin tener que comprarlo otra vez?

@ Gerard Gil

Una ventaja de las versiones digitales de los juegos es que puedes descargarlos de nuevo si es necesario. Dentro de "Herramienta de datos de juego" elimina todos los iconos de *The Last Of Us*, y desde Administración de cuentas accede al Historial y vuelve a descargarlo. No habrás eliminado las partidas guardadas por lo que no habrás perdido tu progreso, pero si el problema se repite es posible que sean esas partidas las que lo estén causando. En ese caso, ve a "Herramienta de datos guardados (PS3)" y elimina las partidas de *The Last Of Us*. Eso debería de solucionar el cuelgue.

Pantalla inutilizada

El otro día se me cayó mi PS Vita en el canto de una mesa y se rompió la pantalla, aunque el panel táctil delantero sigue funcionando. Me han dicho que en el servicio técnico repararla cuesta más que una consola nueva. ¿Qué puedo hacer?

@ Asier Colás

La pantalla OLED de PS Vita es probablemente uno de los elementos más caros de toda la consola... Habla con el SAT y confirma el coste de la reparación. Si no merece la pena, busca alguna tienda o servicio de reparaciones... Aunque por desgracia no abundan. Además es difícil encontrar la pantalla por separado, así que es complicado que puedas hacer el cambio tú mismo, incluso siendo "manitas".

■ Si se te rompe la pantalla de Vita tienes un problema. Es cara y no es fácil encontrar recambios...

Accediendo a la nube

Al ser suscriptor de PS Plus puedo guardar partidas en la nube, pero no tengo ni idea de cómo hacerlo, ni ver qué juegos tengo guardados, cuánto espacio libre me queda, etc. ¿Cómo se hace?

@ Dari

En "Herramienta de datos guardados (PS3)" hay una carpeta marcada con el símbolo de PS Plus donde aparece el espacio disponible en la nube y las partidas que están almacenadas online para que puedas descargarlas desde otra consola. Desde ahí puedes gestionar cada una de ellas. Si lo prefieres, también puedes elegir cualquier otra partida guardada en el disco duro y que no esté todavía en la nube y pulsar el botón Triángulo. Aparecerá una opción que te permitirá copiarla en el servidor.

DEMOS GRATUITAS, COMPLEMENTOS PARA JUEGOS, VÍDEOS, EXPANSIONES...

Lo mejor de la tienda PlayStation

DEMOS JUGABLES

■ *Narco Terror* es un divertido arcade al estilo de los 80 pero con gráficos muy actuales.

GRATIS | ACCIÓN | DEEP SILVER | CASTELLANO | 1-2 JUGADORES

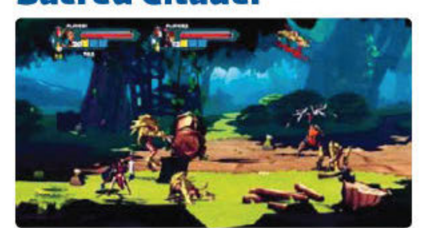
Narco Terror

La guerra contra el narcotráfico siempre es un buen recurso para ambientar un juego entre palmeras y escenarios exóticos. Pero en este caso todavía más, máxime si le echamos un vistazo desde la perspectiva isométrica ("filmation" dirían algunos) que tiene y ese innegable olor a clásico de los 80 como *Commandos*. *Narco Terror* es la combinación perfecta entre espectáculo y diversión y sólo os decimos una cosa: si os bajáis esta demo (pesa 1,2 GB) y la probáis, va a ser muy difícil que no acabéis picando con el juego completo.

Narco Terror nos lleva hasta una selva en la que abundan la munición (hasta el extremo de ser ilimitada), las granadas que lo destrozan todo y los vehículos, como tanques y helicópteros, que podremos pilotar en las fases más avanzadas (que no están todas en la demo), como si se tratara de un matamarcianos con scroll vertical. La demo es muy corta, o eso nos ha parecido, porque su ágil desarrollo y lo fácil que es divertirse han hecho que el tiempo se nos pase volando. Sin duda, la mejor demo del mes.

GRATIS | ARCADE | DEEP SILVER | CAST. | 1-3 JUGADORES

Sacred Citadel



Disfruta de una demo que huele a *Golden Axe* pero con increíbles mejoras gráficas y de concepto que lo hacen absolutamente actual. Maneja guerreros, acaba con los enemigos y muévete por un nostálgico scroll lateral recogiendo objetos para subir de nivel a tu héroe. La demo ocupa 793,3 MB.

GRATIS | ACCIÓN | DIGITAL LEISURE | INGLÉS | 1 JUGADOR

The Last Bounty Hunter

Juego típico de la era del CD, de los clásicos de American Laser Games y descendiente directo de *Mad Dog McCree*, *The Last Bounty Hunter* ha sido remasterizado en una demo que nos deja disparar en el viejo Oeste apuntando con la típica mirilla que controlamos con el pad. La descarga ocupa 1,3 GB.

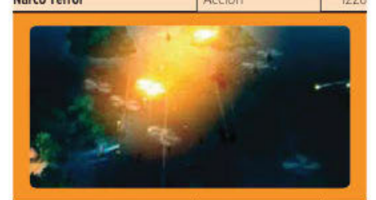
GRATIS | ACCIÓN | ATLUS USA | CAST. | 1 JUGADOR

Zeno Clash II

Continuación que estaba cantada tras el éxito hace cuatro años del primer *Zeno Clash*, y que vuelve a repetir en esta demo todos los elementos que le diferenciaron: un diseño gráfico muy original y un desarrollo basado en combates de puñetazos. La descarga pesa 1,1 GB. Probadla, os sorprenderá.

	Género	Mb. en disco
Air Conflicts: Pacific Carriers	Simulación	1100
Army of Two: The Devil's Cartel	Acción	1700
Dead Space 3	Acción	--
Devil May Cry DmC	Aventura de Acción	1300
Call of Juarez Gunslinger	Shooter	1945
D&D Chronicles of Mystara	Acción	--
God of War: Ascension	Aventura de Acción	--
Far Cry 3 Blood Dragon	Shooter	3072

inFAMOUS 2	Aventura de acción	2600
JoJo's Bizarre Adventure	Lucha-Acción	650
Journey	Aventura	480
LEGO El Señor de los Anillos	Aventura de Acción	673
LittleBigPlanet Karting	Velocidad	1600
Marvel vs Capcom: Origins	Lucha	233
MGS Rising: Revengeance	Aventura de Acción	--
Narco Terror	Acción	1228



Naruto Shippuden UNS 3	Lucha	1300
NBA 2K13	Deportivo	1024
NFS Most Wanted	Velocidad	1900
Ninja Gaiden 3	Acción	420
Ni No Kuni: La ira de la Bruja Blanca	Rol	2600
Resident Evil Revelations	Survival Horror	441

Sniper Ghost Warrior 2	Shooter	1945
Resistance 3	Shooter	1406
Sacred Citadel	Arcade	793
The Cave	Puzzle/Aventura	984
The Last Bounty Hunter	Shoot'em up	1331
Uncharted 2	Aventura de acción	3061
Unearthed Episode I	Aventura	2662
Zeno Clash II	Acción	1126

MUNDO PSN

RESERVA DIGITAL

SE ABRE PERÍODO DE RESERVAS EN PS STORE

Aunque resulte cuando menos curioso, lo cierto es que podemos "reservar" la descarga digital de nuestros juegos. Este mes, sin ir más lejos, podemos reservar tres interesantes títulos de Ubisoft, juegos tan esperados como ***Splinter Cell Blacklist*** (69,99€) que saldrá a la venta el 22 de agosto, ***Assassin's Creed IV Black Flag*** (69,99€) el 31 de octubre y ***Watch Dogs*** (69,99€) que lo esperamos para el 20 de noviembre.

OPORTUNIDADES

FESTIVAL DE VERANO

El verano le sienta muy bien a PSN y prueba de ello son las rebajas en los precios de los juegos, que llegan a superar el 60% en algunos casos: ***Hitman Trilogy HD*** pasa a costar 14,99€ (13,49 si eres miembro de PS Plus) y la saga ***Need for Speed*** se pone más a tiro en sus ediciones ***Most Wanted*** 39,99€ (gratis si eres de PS Plus) y ***Hot Pursuit*** 9,99€ (8,99 si eres de PS Plus), así como en la mayoría de sus complementos, DLC Bundle y Super Bundle de coches y circuitos.

EL CINE MÁS CAÑERO

ESPECIAL: ESTRENO DE PACIFIC RIM

"Pacific Rim", la película de robots gigantes de Guillermo del Toro, está levantando pasiones y en PS Store podremos disfrutar un poco más de ella gracias a un pequeño rincón en el que hay alojados tráilers y vídeos espectaculares.

PLAYSTATION MOBILE

CHAOS RINGS YA DISPONIBLE

El RPG de Square Enix que lleva triunfando meses en plataformas móviles como iOS y Android llega por fin a **PS Mobile**. Un título en la línea épica de la compañía pero adaptado al control táctil de **PS Vita, tablets y smartphones**. Cuesta **7,99€**.

LOS MÁS VENDIDOS

TOP 10 DE JUEGOS COMPLETOS

Viendo la pantalla ya sabéis cuál es el juego más vendido en PS Store. Pero, ¿y los nueve restantes? Estos son: *The Last of Us, Far Cry 3, Dinasty Warriors 8, Call of Duty Black Ops II, Tour de France 2013, GTA IV, Moto GP 13, Everybody's Golf, PlayStation All-Stars Battle Royale y FIFA 13.*

RÁNKING

TOP 10 DE LOS JUEGOS MEJOR PUNTUADOS

Si buscáis sorpresas, aquí tenéis algunas. Si entráis en PS Store y veis cuáles son **los juegos mejor puntuados, vais a ver cosas realmente sorprendentes.** Este es el Top 10: *Midnight Club 2* (PS2), *Rocketbird Hardboiled Chicken*, Bundle *Far Cry 3 / Far Cry 3 Blood Dragon, Transformers La Caída de Cybetron, Mass Effect Trilogy, Castlevania Symphony of the Night* (PSone), *GrooveRider Slot Car Racing, ToeJam & Earl*, Bundle *Call of Juarez Gunslinger / Far Cry 3 Blood Dragon y Metal Gear Solid* (PSone). No coincidimos en todos...

REDES SOCIALES

TUENTI LLEGA A PS VITA

Una de las redes sociales más populares en España es Tuenti así que si tienes cuenta y, además, dispones de una **PS Vita**, ya puedes bajarte de **PS Store la aplicación oficial**. Con ella podrás gestionar todos tus contactos, "mensajearte" con ellos o chatear mientras tengas conexión a Internet. De esta forma, **PS Vita ya cubre las principales redes sociales: Twitter, Facebook y ahora, Tuenti.**

COMPLEMENTOS Y EXPANSIONES

PS3 | ENFRENTAMIENTO EN LAS NUBES | 4,49€

BioShock Infinite

El primer DLC de *Bioshock Infinite* ya está aquí y nos propone una serie de desafíos donde lo que importa es la acción, hasta tal punto que se desvincula por completo de la trama argumental que produce en la ciudad de Columbia. Enfrentamiento en las nubes consta de cuatro mapas nuevos, la Cúpula del Cuervo, el D.O.P. Fervor, el Teatro de Duke y Dimwit, además de las Galerías Emporia donde podremos combatir a Handyman, el Patriota Motorizado, el Fireman y muchos otros enemigos con más armas, vigorizadores, desgarros y un uso del aerocarril totalmente nuevo. En este pack de expansión podremos terminar 60 desafíos del Blue Ribbon y desbloquear la Sociedad Arqueológica de Columbia, así como nuevos voxáfonos, kinetoscopios y muchos más datos que tienen que ver con la ciudad flotante.

VALORACIÓN. Un DLC que no te costará comprar si ya te jugaste, y rejugaste, esa maravilla llamada *BioShock Infinite*.

Las galerías Emporia es uno de los nuevos escenarios del primer DLC de BioShock Infinite.

El mercenario bocazas ya puede disfrutar de dos mapas nuevos y otros tantos trajes en este primer DLC.

PS3 | MERC WITH A MAP PACK | 2,99 €

Masacre

Este juego basado en uno de los personajes de la Marvel, y que está sorprendiendo a propios y extraños por su descarado planteamiento, tiene nuevos extras que vienen a enriquecer su alocada puesta en escena. Concretamente el llamado Merc with a Map Pack, que trae dos nuevos mapas para el Modo Desafío, como son GRT Plaza e Inside the Tower. Además, para completar un poquito más el Modo Infinite, Deadpool incorpora dos nuevos trajes, My D-Pooly y Uncanny X-Force. Y es que aunque apenas ha pasado un mes desde su lanzamiento no extraña ver este DLC dando vueltas por la Store, ya que se trata de uno de los incentivos de compra que utilizaron tanto Activision como High Moon para aumentar el número de reservas antes de su estreno el pasado 25 de junio.

VALORACIÓN. Buen precio para dos mapas y dos trajes viendo lo que cuestan DLC parecidos de otros juegos en PS Store.

PS3 | MANTLES OF THE GODS | 0,75€

God of War Ascension

Son cuatro túnicas para equipar a nuestro campeón y están tocadas por distintos "stats" según el Dios que las bendijo: Zeus el justiciero, Ares el guerrero, Poseidón y el poder el mar y Hades y la muerte.

VALORACIÓN. Curiosos ítems para el multijugador de *GoW Ascension* que siempre vienen bien.

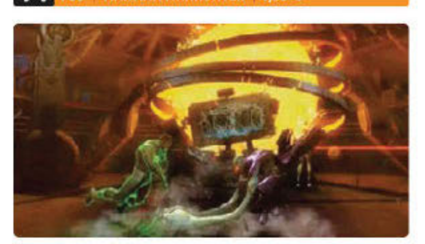
PS3 | NUEVA ETAPA Y PACK BMG 1 | 2,99 €

Dynasty Warriors 8

Tecmo recupera en este DLC el Bowangpo Battlefield de *Dynasty Warriors 4* con tres escenarios distintos, nos da la oportunidad de conseguir el caballo Rayo Gris y escuchar temas musicales de *DW3*.

VALORACIÓN. Tiene un gran precio y nos deja revivir, en HD, viejos mapas de *DW4* o músicas de *DW3*.

PS3 | MARTIAN MANHUNTER | 4,99 €



Injustice Gods Among Us

Martian Manhunter es un guerrero de Marte que es trasladado a la Tierra por error durante un experimento científico. Trae nuevos y originales movimientos y combos a *Injustice Gods Among Us*.

VALORACIÓN. Aunque es un extra muy interesante, cinco euros nos sigue pareciendo pelín excesivo.

PlayStation®Plus

JUEGA MÁS Y PAGA MENOS

Los miembros de PS Plus pueden bajarse por la cara una colección de juegos que se actualiza mes a mes. Estos son los juegos de PS3 y PS Vita para el mes de agosto.

NOVEDADES DE LA COLECCIÓN

PS3 | ELECTRONIC ARTS | PRECIO NORMAL: 39,99€ | 4,4 GB

Need for Speed Most Wanted

El clásico entre los clásicos de los juegos de velocidad, salió a la venta en el otoño de 2012 y no ha perdido ni un ápice de su espectacularidad. Coches increíbles y persecuciones en busca de dinero para comprar piezas con las que reparar y mejorar nuestro "buga". Un juego organizado alrededor de eventos en los que podemos participar y que ofrecen suculentas recompensas. Ojo con la poli, ya sabéis...

PS3 | SCE | PRECIO NORMAL: 9,99€ | 1,2 GB

When Vikings Attack

¿Os imagináis lo que pensarían los habitantes de Gran Bretaña si con 1.200 años de retraso los Vikingos invadieran su país? Pues eso mismo nos propone este juego, que nos achucha con claras intenciones humorísticas y cuyo único objetivo es pasar un rato movilizando a las fuerzas vivas del lugar para repeler la invasión. Agrupa a los civiles en grupos, esquiva lo que te lanzan los Vikingos y derrótalos.

PS3 | 2K GAMES | PRECIO NORMAL: 29,99€ | 5,7 GB

Spec Ops The Line

Dubai se ha convertido en tierra de nadie y las tormentas de arena han causado estragos. Así que un comando de tres soldados de élite del ejército de los EE.UU. es el único con arrestos para intentar rescatar a los supervivientes desaparecidos en la zona. Un shooter en tercera persona con espectaculares escenarios y mucha, mucha acción en el que la historia esconde interesantes giros argumentales...

PS3 | 2K GAMES | PRECIO NORMAL: 29,99€ | 7,2 GB

Mafia II

Vito, hijo de un emigrante italiano, tendrá que ir a la II Guerra Mundial para pagar por sus delitos. A la vuelta, la situación del país le obligará a hacer trabajitos de dudosa legalidad a las órdenes de las peores mafias. Un juego lleno de persecuciones, tiroteos y toda la perfección técnica a la que 2K nos suele tener acostumbrados y que nos enseña la evolución de un país desde la década de 40 hasta los 50.

PS VITA | SCE | PRECIO NORMAL: 9,99€ | 592 MB

When Vikings Attack

Versión para PS Vita del mismo juego que tenéis arriba para PS3 y que cuenta con la ventaja de que todo lo que juguemos en la consola de sobremesa, así como le estado de la partida, lo podremos traspasar a la portátil para continuar por la calle. Las mismas opciones, los mismos mapas y el mismo sentido del humor pasado de vueltas. Una opción más que recomendable para pasar un buen rato este verano.

PS VITA | WARNER BROS. | PRECIO NORMAL: 29,99€ | 1,8 GB

LEGO The Lord of the Rings

La particular visión de la trilogía de J.R.R. Tolkien vista a través de los ojos de las piezas de LEGO. Muchas misiones y escenarios, piezas que recoger para fabricar objetos, fases y puzles que hay que resolver y, lo más importante, decenas de personajes de los libros que desbloquear mientras luchamos por destruir el malvado Anillo Único cerca de los oscuros dominios del mismísimo Sauron.

+ JUEGOS PS3

- Demon's Souls
- ICO & Shadow of the Colossus HD Collection
- InFamous 2
- LittleBigPlanet 2
- LittleBigPlanet Karting
- **Mafia II**

- MotorStorm Apocalypse
- **Need for Speed: Most Wanted**
- Payday The Heist
- Saints Row: The Third
- **Spec Ops: The Line**

- Uncharted: la Traición de Drake
- XCOM: Enemy Unknown

+ JUEGOS PS VITA

- Gravity Rush
- **LEGO Lord of the Rings**

- Sine Mora
- Uncharted el Abismo de Oro
- **When Vikings Attack!**

Escríbenos tus cartas a Axel Springer España **PlayManía**. C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Guía de compras**".

@ Manda tus e-Mail a **playmaniacos.playmania@axelspringer.es**

¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para tu PlayStation

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.

DEL 1 AL 30 DE JULIO. DATOS CEDIDOS POR GAME

The Last of US tiene cuerda para rato.

1. The Last of Us
2. Red Dead Redemption GOTY
3. FIFA 13
4. Tomb Raider
5. Assassin's Creed III
6. Battlefield 3
7. God of War Ascension
8. GTA IV
9. BioShock Infinite
10. MotoGP 13

MotoGP 13 se mantiene en listas.

ACCIÓN

ARMY OF TWO: THE DEVIL'S CARTEL
» EA GAMES » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Entretenido juego de acción con cooperativo, pero ha perdido la esencia de la saga y le faltan opciones tácticas. NOTA 74

DEAD ISLAND RIPTIDE
» DEEP SILVER » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura de zombis que mejora la experiencia del primero, pero sin cambios radicales. Lástima de fallitos... NOTA 86

DMC DEVIL MAY CRY
» CAPCOM » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Dante regresa a la acción con una aventura muy convincente en todos los terrenos. Pero se hace algo repetitiva. NOTA 90

DYNASTY WARRIORS 8 ¡Nuevo!
» KOEI » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Sigue la línea de toda la saga, con novedades en el sistema de combate y mejores gráficos. Acción directa sin más. NOTA 80

ESDLA LA GUERRA DEL NORTE ¡Precio especial!
» WARNER » 29,95 € » 1-3 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un juego de acción con toques de rol ambientado en el universo de ESDLA. Los combates son simples, pero divierte. NOTA 80

FUSE
» EA GAMES » 69,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Jugado en compañía resulta entretenido, pero le faltan retos atractivos y, en general, algo de personalidad. NOTA 67

LOLLIPOP CHAINSAW ¡Precio especial!
» WARNER » 25,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un beat'em up hilarante y sorprendente por su estética, que resulta divertido pese a que tiene aspectos mejorables. NOTA 85

MASACRE
» ACTIVISION » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un beat'em up bastante normalito que basa su atractivo en su carismático protagonista. Es corto y sin ritmo. NOTA 68

MAX PAYNE 3 ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un sobresaliente juego de acción, que no descuida nada, ni los gráficos, ni el guión. Si te va el género, alucinarás. NOTA 96

METAL GEAR RISING REVENGEANCE
» KONAMI » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un vertiginoso "hack'n slash", fiel al universo *Metal Gear* y que engancha a lo grande, pero que resulta muy corto. NOTA 85

NINJA GAIDEN 3 RAZOR'S EDGE
» TECMO KOEI » 59,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Poco inspirado beat' em up que solventa algunos defectos del original, pero con los mismos fallos "de base". NOTA 78

RATCHET & CLANK Q-FORCE
» SONY » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Toques de estrategia con la acción típica de la saga y un dinámico desarrollo. Es barato y ofrece cross-buy con Vita. NOTA 87

SNIPER ELITE V2
» REBELLION » 49,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Si perdonas su mejorable apartado técnico, disfrutarás de un juego de acción distinto, fascinante y muy divertido. NOTA 88

SPEC OPS: THE LINE ¡Precio especial!
» 2K GAMES » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Este shooter bélico se desmarca del resto ofreciendo una historia muy bien construida. Para fans del gatillo fácil. NOTA 89

STARHAWK
» SONY » 39,95 € » 32 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Si lo tuyo es el multijugador, descubrirás un original enfoque en el que acción y estrategia se fusionan de lujo. NOTA 89

ROL

DARK SOULS ¡Precio especial!
» NAMCO BANDAI » 29,95 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Fascinante a la par que difícil, *Dark Souls* ofrece una experiencia de juego similar a la que vivimos con *Demon's Souls*. NOTA 90

DRAGON'S DOGMA: DARK ARISEN
» CAPCOM » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Aún más enorme que el original y a un gran precio, pero si ya tienes *Dragon's Dogma* no merece mucho la pena... NOTA 90

FINAL FANTASY XIII-2 ¡Precio especial!
» SQUARE-ENIX » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Corrige los defectos de *FFXIII*, es más variado, largo y divertido, aunque reutiliza muchos de sus elementos. NOTA 95

MASS EFFECT TRILOGY
» EA GAMES » 69,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Los tres capítulos de una saga que ha hecho historia en los videojuegos. El primero nunca había salido en PS3. NOTA 94

NI NO KUNI: LA IRA DE LA BRUJA BLANCA
» NAMCO BANDAI » 64,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego de rol mágico de Level 5 con todo el arte del Studio Ghibli. Si te gustan sus películas, no te lo pierdas. NOTA 93

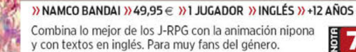
TALES OF XILLIA ¡Nuevo!
» NAMCO BANDAI » 64,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un imprescindible para los fans de los juegos de rol nipones, por su historia, personajes y gráficos. Y traducido. NOTA 90

TES V: SKYRIM LEGENDARY EDITION
» BETHESDA » 44,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

El mejor juego de rol de PS3 por su abierto desarrollo, su apartado técnico, su duración y sus inmensas posibilidades. NOTA 98

TIME & ETERNITY
» NAMCO BANDAI » 49,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS



Combina lo mejor de los J-RPG con la animación nipona y con textos en inglés. Para muy fans del género. NOTA 73

3 razones para tener...

Saints Row IV

1. DESFASE TOTAL. Desde el primer momento la aventura te pone en situaciones completamente disparatadas y llenas de acción, con lanzacohetes, armas alienígenas, robots...

2. VARIEDAD. La cantidad de cosas que puedes hacer es alucinante: carreras, concursos de telequinesis, piratear, resistir oleadas, fases de plataformas, conversacionales...

3. HUMOR. El juego es una constante parodia de otros videojuegos, de la propia saga, de los sandbox, de películas, héroes... En el peor de los casos esbozarás una sonrisilla.

Play ¡El juego del mes!

AVENTURAS

ASSASSIN'S CREED III ¡Precio especial!
» UBISOFT » 29,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Es el mejor *Assassin's* de todos, el más grande y con más cosas para hacer, aunque el desarrollo no sorprenda tanto. NOTA **93**

BATMAN ARKHAM CITY ¡Precio especial!
» WARNER » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una impresionante aventura fiel al personaje, enorme en lo jugable y técnico. De lo mejor del catálogo de PS3. NOTA **93**

DARKSIDERS II
» THQ » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura de acción variada y divertida para la vuelta de las vacaciones. Si te gustó el anterior, no te la pierdas. NOTA **91**

DEADLY PREMONITION
» BADLAND GAMES » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un survival horror con detalles impagables que sólo descubrirás si perdonas sus gráficos y su tosco control. NOTA **78**

DEAD SPACE 3 ¡Precio especial!
» EA GAMES » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un gran juego de acción y terror que además ahora tiene cooperativo online. No sorprende como los anteriores. NOTA **89**

DISHONORED
» BETHESDA » 59,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura en primera persona que te atrapará por su diseño y sus posibilidades. Lástima que sea algo corto. NOTA **94**

GOD OF WAR ASCENSION
» SONY » 39,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Gran aventura que sigue el estilo de las anteriores. Sólo innova en el sistema de combate y añadir multijugador. NOTA **90**

GTA IV COMPLETE EDITION ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

La edición definitiva de *GTA IV* incluye sus dos grandiosas expansiones. Una aventura de acción que tienes que tener. NOTA **94**

HEAVY RAIN MOVE EDITION ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura adulta y de gran guión. Casi una peli interactiva en la que resolvemos las situaciones con el mando Move. NOTA **90**

L.A. NOIRE LA ED. COMPLETA ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura perfectamente ambientada y en la que prima la investigación, en su edición más completa con sus DLC. NOTA **92**

RED DEAD REDEMPTION GOTY
» ROCKSTAR » 39,90 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

La edición definitiva (incluye todos los DLC) de una de las mejores aventuras de acción de PS3. Imprescindible. NOTA **98**

REMEMBER ME
» CAPCOM » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

La falta de libertad de exploración, la baja dificultad y unos combates simplones lastran la experiencia de juego. NOTA **78**

RESIDENT EVIL 6
» CAPCOM » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un duradero, divertido y variado juego de acción, que sigue la estela de *RE5* y lleva su fórmula a un nuevo nivel. NOTA **92**

RESIDENT EVIL REVELATIONS
» CAPCOM » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un "port" mejorado del *RE* de 3DS que recupera parte de la esencia de los originales y añade novedades de peso. NOTA **81**

SAINTS ROW IV ¡Nuevo!
» DEEP SILVER » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una orgía de explosiones, situaciones imposibles y buen humor. Un "sandbox" variado, divertido y sorprendente. NOTA **90**

THE LAST OF US
» SONY » 59,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una obra maestra, tanto en lo argumental como en lo técnico, que ningún jugador de PS3 debería perderse. NOTA **95**

THE WALKING DEAD
» BADLAND » 30,90 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura gráfica puesta al día que pone todo el énfasis en la narración y tu relación con los personajes. NOTA **90**

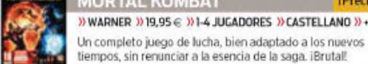
TOMB RAIDER
» EIDOS » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Aventura en estado puro. Funde lo mejor de *Uncharted* con la esencia de los *Tomb Raider* y es técnicamente brutal. NOTA **93**

UNCHARTED 3 LA TRAICIÓN DE DRAKE ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

La mejor aventura para disfrutar en PS3, por diversión, calidad técnica, opciones de juego y, sobre todo, emoción. NOTA **96**

LUCHA



INJUSTICE: GODS AMONG US
» WARNER » 62,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un juego de lucha espectacular y divertido. Se parece a *Mortal Kombat*, pero entusiasmará a los fans de DC. NOTA **91**

MORTAL KOMBAT ¡Precio especial!
» WARNER » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un completo juego de lucha, bien adaptado a los nuevos tiempos, sin renunciar a la esencia de la saga. ¡Brutal! NOTA **94**

NARUTO ULTIMATE NINJA STORM 3
» NAMCO BANDAI » 64,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

El título más largo y completo de esta saga de lucha dirigida principalmente a todos los fans de Naruto. NOTA **89**

STREET FIGHTER X TEKKEN ¡Precio especial!
» CAPCOM » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego de lucha 2D con todo el encanto de ambos universos, lleno de posibilidades, asequible y muy pulido. NOTA **94**

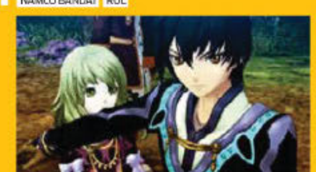
TEKKEN TAG TOURNAMENT 2 ¡Precio especial!
» NAMCO BANDAI » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un gran juego de lucha con combates por parejas, completo, duradero, técnico y muy divertido. NOTA **93**

LO MEJOR DE PS3

ESTAMOS JUGANDO A...

1 Tales of Xillia (N) — NAMCO BANDAI | ROL



Las tardes de calor pueden hacerse muuuy largas... Y nada como un J-RPG profundo y en castellano para ocuparlas. ¿Nada? Bueno, ser el presidente de EE.UU. y luchar contra aliens tampoco es moco de pavo.

2 Saints Row IV (N) — DEEP SILVER | AVENTURA DE ACCIÓN

3 Dynasty Warriors 8 (N) — TECMO KOEI | ACCIÓN

4 The Last of Us (=) — SONY | AVENTURA

5 MotoGP 13 (↓) — NAMCO BANDAI | VELOCIDAD

VUESTROS FAVORITOS

1 The Last of Us (=) — SONY | AVENTURA

No sabemos si se lo arrebatará *GTA V*, pero desde luego *The Last of Us* es uno de vuestros más claros candidatos a "Mejor juego del año". No paramos de leer elogios hacia la última obra de Naughty Dog.

2 FIFA 13 (=) — EA SPORTS | DEPORTIVO

3 Assassin's Creed III (↑) — UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN

4 BioShock Infinite (↓) — 2K GAMES | SHOOT' EM UP

5 Tomb Raider (↑) — SQUARE ENIX | AVENTURA DE ACCIÓN

■ *Tomb Raider* baja de precio en ciertas tiendas.

Los 4 mejores juegos de la serie...

1 » Tales of Xillia

La serie *Tales of* es una de las sagas roleras más longevas y prolíficas. Y ahora llega una de sus mejores entregas. Namco Bandai apuesta tanto por él que lo ha traducido al castellano. Y su secuela llegará a Europa en 2014.

2 » Tales of Symphonia

Original de GameCube, después salió en PS2 aunque sólo en Japón. Pero su "remake" HD estará incluido en *Tales of Symphonia Chronicles* junto a su secuela *Dawn of the New World* (de Wii) que sale en PS3 a principios de 2014.

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS UN CORREO A LA DIRECCIÓN: **playmania@axelspringer.es**

1 GTA V

» PS3 » ROCKSTAR » AV. DE ACCIÓN » 17 DE SEPTIEMBRE

A medida que se acerca y va revelándonos más y más detalles, cada vez tenemos más claro que éste es el juego que marcará el techo de PS3.

2 MGS V The Phantom Pain

» PS3/PS4 » KONAMI » AV. DE ACCIÓN » SIN CONFIRMAR

Tras ver *GTA V* y *The Division*, Kojima afirma que va a trabajar aún más duro para estar a la altura de lo que viene. Se avecinan buenos tiempos.

3 Beyond: Dos Almas

» PS3 » SONY » AVENTURA » 9 DE OCTUBRE

Y otro que está levantando mucha expectación es la última aventura de Quantic Dream. Nosotros desde luego estamos deseando jugarla a fondo.

VELOCIDAD

DIRT SHOWDOWN — ¡Precio especial!
» CODEMASTERS » 19,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Completo y divertido, gustará a todos los aficionados a la conducción arcade que quieran descargar adrenalina. **NOTA 89**

DRIVER SAN FRANCISCO — ¡Precio especial!
» UBISOFT » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

La saga *Driver* vuelve al buen camino ofreciendo incontables horas de juego, desafíos y un gran online. **NOTA 90**

F-1 2012 — ¡Precio especial!
» CODEMASTERS » 29,95 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Parecía difícil, pero supera a anteriores entregas gracias a las mejoras en la simulación y los nuevos modos de juego. **NOTA 93**

GRAN TURISMO 5 ACADEMY EDITION
» SONY » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Si en su día se te escapó, hazte con esta versión, la más completa y redonda de este fabuloso simulador. **NOTA 96**

GRID 2
» CODEMASTERS » 66,95 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

No sorprende como el primero y tiene algunos deslices técnicos, pero a la hora de conducir es de lo mejorcito. **NOTA 90**

LITTLEBIGPLANET KARTING — ¡Precio especial!
» SONY » 39,95 € » 1- 8 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS

Parecido a *ModNation Racers*, con un editor que da mucho juego, pero sin nada que haga revolucionaria su propuesta. **NOTA 78**

MOTOGP 13
» NAMCO BANDAI » 64,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Los amantes de las motos quedarán encantados con la licencia oficial y su gran control, aunque gráficamente... **NOTA 79**

MOTORSTORM APOCALYPSE — ¡Precio especial!
» SONY » 20,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un arcade que apuesta por la velocidad y el caos. Un título redondo, sorprendente y repleto de posibilidades. **NOTA 94**

NEED FOR SPEED MOST WANTED — ¡Precio especial!
» EA GAMES » 24,95 € » 1- 8 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un espectacular arcade de carreras plagado de alternativas y emoción, que se disfruta mucho más jugando online. **NOTA 92**

RIDGE RACER UNBOUNDED — ¡Precio especial!
» NAMCO BANDAI » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un "destructivo" arcade de carreras muy jugable y divertido. Gran multijugador pero le falta espectacularidad. **NOTA 84**

SBK GENERATIONS — ¡Precio especial!
» MILESTONE » 19,95 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Los fans de la motos disfrutarán con este simulador y sus enormes opciones... Si perdonan sus pobres gráficos. **NOTA 81**

SONIC & ALL-STARS RACING TRANSFORMED
» SEGA » 39,95 € » 1- 10 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

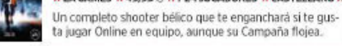
Un excelente juego de karts. El consistente control y la variedad de las carreras son pura diversión. **NOTA 88**

SHOOT'EM UP

ALIENS COLONIAL MARINES
» SEGA » 39,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Los homenajes a la peli son lo más destacable de un título con fallos y que, jugando, no ofrece nada especial. **NOTA 75**

BATTLEFIELD 3
» EA GAMES » 49,95 € » 1-24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS



Un completo shooter bélico que te enganchará si te gusta jugar Online en equipo, aunque su Campaña flojea. **NOTA 90**

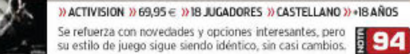
BIOSHOCK INFINITE
» 2K GAMES » 64,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un shooter muy especial, con una trama sorprendente, gran ambientación y divertidísimo a la hora de jugar. **NOTA 95**

BORDERLANDS 2 — ¡Precio especial!
» 2K GAMES » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Su mezcla de disparos y rol da de nuevo en el clavo, llegando a extremos delirantes. Juegazo imprescindible. **NOTA 94**

CALL OF DUTY BLACK OPS II
» ACTIVISION » 69,95 € » 18 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS



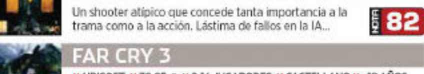
Se refuerza con novedades y opciones interesantes, pero su estilo de juego sigue siendo idéntico, sin casi cambios. **NOTA 94**

CRYSIS 3 — ¡Precio especial!
» EA GAMES » 29,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un shooter subjetivo de imponente factura técnica pero que a la hora de jugar es muy parecido al anterior. **NOTA 89**

METRO LAST LIGHT
» THQ » 44,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un shooter atípico que concede tanta importancia a la trama como a la acción. Lástima de fallos en la IA... **NOTA 82**

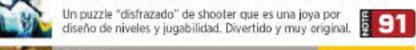


FAR CRY 3
» UBISOFT » 30,95 € » 2-14 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Lleno de posibilidades: disparos, exploración, vehículos, caza... El conjunto es completo y fresco, pese a sus fallos. **NOTA 91**

KILLZONE 3 — ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1-24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Por calidad técnica, opciones, duración y diversión, es de los mejores shooters de PS3. Y con Move funciona de lujo. **NOTA 91**



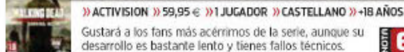
PORTAL 2 — ¡Precio especial!
» EA GAMES » 29,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un puzzle "disfrazado" de shooter que es una joya por diseño de niveles y jugabilidad. Divertido y muy original. **NOTA 91**

RAGE — ¡Precio especial!
» BETHESDA » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un variado shooter subjetivo ambientado en un mundo abierto y postapocalíptico, bien hecho y divertido. **NOTA 91**

THE WALKING DEAD SURVIVAL INSTICT
» ACTIVISION » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS



Gustará a los fans más acérrimos de la serie, aunque su desarrollo es bastante lento y tienes fallos técnicos. **NOTA 68**

Tales of en consolas de Sony

3

Tales of Graces f

Es un "remake" HD de *Tales of Graces* de Wii, con un epílogo extra que acontece 6 meses después del final original y añadidos como nuevos trajes y personajes. La "f" hace referencia al "futuro". Salió para PS3 en 2010.

4

Tales of Eternia

El original de PSone no llegamos a verlo oficialmente por estos lares, pero en 2006 salió una adaptación para PSP que además contó con la desinteresada traducción al castellano de un grupo de fans. En USA se llamó *Tales of Destiny II*.

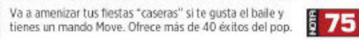
MUSICALES

DANCESTAR PARTY HITS
» SONY » 29,95 € » 1-20 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Con el Move en la mano imita 160 coreografías en un juego de baile para Move limitado por el propio periférico.
NOTA 75

GUITAR HERO WARRIORS OF ROCK
» ACTIVISION » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Es el peor *Guitar Hero* de toda la saga. No aporta novedades de peso y la selección musical es muy floja y blandita.
NOTA 70

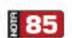
JUST DANCE 4 — ¡Precio especial!

» UBISOFT » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Va a amenizar tus fiestas "caseras" si te gusta el baile y tienes un mando Move. Ofrece más de 40 éxitos del pop.
NOTA 75



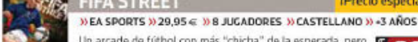
ROCKSMITH
» UBISOFT » 89,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
El juego musical más "auténtico": necesitas traer una guitarra eléctrica "de verdad" (y saber tocarla) para jugar.
NOTA 82

SINGSTAR GRANDES ÉXITOS — ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Si quieres cantar en castellano y no tienes ningún *SingStar*, píllalo. Los veteranos echarán en falta temas nuevos.
NOTA 85



DEPORTIVOS

FIFA 13
» EA SPORTS » 49,95 € » 1-7 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
FIFA 13 es la culminación de un gran proyecto futbolístico. Un simulador que año tras año sabe cómo innovar.
NOTA 94

FIFA STREET — ¡Precio especial!

» EA SPORTS » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un arcade de fútbol con más "chicha" de la esperada, pero sin renunciar a la diversión directa. Poco espectacular.
NOTA 80

FIGHT NIGHT CHAMPION — ¡Precio especial!
» EA SPORTS » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS
Es el mejor simulador de boxeo de PS3. Si te va este deporte es lo mejor que vas a encontrar. Así de simple.
NOTA 90

GRAND SLAM TENNIS 2 — ¡Precio especial!
» EA SPORTS » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Elige entre un control simulador o uno más arcade para disfrutar de un juego de tenis divertido y de calidad.
NOTA 89

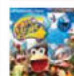
NBA 2K13 — ¡Precio especial!
» 2K SPORTS » 29,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
El mejor juego de basket de la historia y uno de los mejores deportivos en general. ¡Y ahora en perfecto castellano!
NOTA 94

PRO EVOLUTION SOCCER 2013 — ¡Precio especial!
» KONAMI » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un simulador de fútbol que gustará a los fans de *PES* y que mejora notablemente lo visto otros años.
NOTA 89

SPORTS CHAMPIONS 2
» SONY » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
6 deportes para disfrutar con Move y en buena compañía. Es divertido, aunque parece más una "ampliación".
NOTA 81

TOUR DE FRANCE 2013
» CYANIDE » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Buena opción para los fans del ciclismo, aunque sólo incluye el Tour de Francia y su apartado técnico es flojo.
NOTA 70

VARIOS



APE ESCAPE — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un sencillo juego para Move que no termina de explotar ni el mando ni el carisma de estos locos monos.
NOTA 69

BUZZ! CONCURSO UNIVERSAL + PULSADORES
» SONY » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
El mejor *Buzz!* de PS3, con 5.000 renovadas preguntas, opciones de personalización y un Online muy mejorado.
NOTA 90

CATHERINE — ¡Precio especial!
» ATLUS » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una original aventura para adultos que obliga a responder preguntas incómodas y a resolver desquiciantes puzzles.
NOTA 86

HUNTER'S TROPHY

» NOSTROMO » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Tiene su gracia disparar con el rifle que incluye para el mando Move, especialmente para cazadores. Es simple.
NOTA 75

LITTLEBIGPLANET 2 — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un soberbio plataformas con miles de opciones para crear niveles y juegos y descargarnos los de otros jugadores.
NOTA 95

LOS SIMS 3 ¡VAYA FAUNA! — ¡Precio especial!
» EA GAMES » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
El mejor y más completo juego de los Sims en una consola. Cientos de horas de diversión para los fans.
NOTA 89

MEDIEVAL MOVES — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un juego repleto de acción que aprovecha las posibilidades de Move para ofrecer divertidos combates.
NOTA 84

SONIC GENERATIONS — ¡Precio especial!

» SEGA » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un veloz y colorido juego de plataformas hecho por y para fans de Sonic. Si es tu caso, lo vas a disfrutar de verdad.
NOTA 86

THE HOUSE OF THE DEAD OVERKILL — ¡Precio especial!

» SEGA » 19,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un arcade "sobre raíles" que no inventa nada ni es muy vistoso, pero es entretenido sobre todo en compañía.
NOTA 79

X-COM ENEMY UNKNOWN — ¡Precio especial!
» 2K GAMES » 29,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un divertido juego de estrategia con dos facetas: la gestión de recursos y los combates por turnos.
NOTA 87

ÉXITOS MUNDIALES

JAPÓN

1. **Earth Defense Force 4** N
PS3 | D3 PUBLISHER | ACCIÓN

La defensa de la Tierra contra los alienígenas en forma de insectos gigantes continúa. A occidente llegará a principios de febrero con el título *Earth Defense Force 2025*.

2. **Toukiden** N
PS VITA | TECMO KOEI | ACCIÓN
3. **Dead Island Riptide** N
PS3 | SPIKE | ACCIÓN
4. **MGS The Legacy Collection** N
PS3 | KONAMI | AVENTURA DE ACCIÓN
5. **The Last of Us**
PS3 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN

EE.UU.

1. **NCAA Football 2014** N
PS3 | EA SPORTS | DEPORTIVO

EA no ha renovado la licencia de la NCAA pero ya han confirmado que seguirán lanzando juegos de fútbol americano universitario. Con lo que venden, no nos extraña en absoluto.

2. **The Last of Us**
PS3 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN
3. **MGS The Legacy Collection** N
PS3 | KONAMI | AVENTURA DE ACCIÓN
4. **MBL 13: The Show**
PS3 | SONY | DEPORTIVO
5. **Call of Duty Black Ops II**
PS3 | ACTIVISION | SHOOT'EM UP

EUROPA

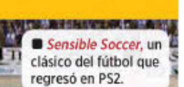
1. **The Last of Us**
PS3 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN

En el Viejo Continente seguimos encandilados con la aventura de Joel y Ellie, aunque la bajada de precio de ciertos "clásicos" siguen manteniéndoles en los puestos más altos.

2. **FIFA 13**
PS3 | EA SPORTS | DEPORTIVO
3. **Call of Duty Black Ops II**
PS3 | ACTIVISION | SHOOT'EM UP
4. **Far Cry 3**
PS3 | UBISOFT | SHOOT'EM UP
5. **Tomb Raider**
PS3 | SQUARE ENIX | AVENTURA DE ACCIÓN

La fiebre *GTA* sigue en el Store.

1. GTA Liberty City Stories (N)
2. Metal Gear Solid (=)
3. Final Fantasy VII (=)
4. GTA San Andreas (↓)
5. CTR: Crash Team Racing (=)
6. Silent Hill (=)
7. Final Fantasy VIII (=)
8. Syphon Filter 3 (N)
9. Final Fantasy IX (↑)
10. Sensible Soccer (N)



Sensible Soccer, un clásico del fútbol que regresó en PS2.

STORE

ACCIÓN

BIONIC COMMANDO REARMED 2
» CAPCOM » 14,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un arcade como los de antes, mitad plataformas, mitad acción repleto de secretos, jefes finales... Y con cooperativo. NOTA 86

CALL OF JUAREZ GUNSLINGER
» UBISOFT » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Ajustado precio para un shooter que funciona de lujo como juego de acción, con tiroteos directos y sin complicaciones. NOTA 86

CRYSIS
» EA GAMES » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un shooter revolucionario en su momento que conserva muchas de sus virtudes pese a su "edad" y a los recortes. NOTA 87

DEAD NATION
» SONY » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un divertido juego de acción en el que desde una vista aérea debemos masacrar zombis. Y con cooperativo. NOTA 82

DUNGEONS & DRAGONS: CHRONICLES OF MYSTARA
» CAPCOM » 14,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una oportunidad perfecta para volver a disfrutar de unos arcades míticos que siguen siendo muy divertidos. NOTA 85

FAR CRY 3 BLOOD DRAGON
» UBISOFT » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Se basa en *Far Cry 3* y tiene las mismas mecánicas, pero su nueva estética y delirante desarrollo resultan refrescantes. NOTA 80

GUARDIANES DE LA TIERRA MEDIA
» WARNER » 14,99 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Batallas Online para hasta 10 jugadores en las que manejamos a personajes de ESDLA. Jugando solo es aburrido. NOTA 74

HARD CORPS: UPRISING
» KONAMI » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

8 frenéticas fases de acción y plataformas que gustarán sobre todo a los fans de los *Contra*. Es bastante difícil. NOTA 83

HOTLINE MIAMI
» DEVOLVER GAMES » 7,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un juego de acción atípico, tanto por su estética retro como por su planteamiento. Para los amantes de los retos distintos. NOTA 84

ODDWORLD STRANGER'S WRATH
» JUST ADD WATER » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una pequeña joya descargable que te atrapará con su original propuesta y simpática puesta en escena. NOTA 90

PIXELJUNK SHOOTER 2
» Q-GAMES » 7,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un mata-mata que sin sorprender tanto como el original, es más largo y completo y visualmente más variado. NOTA 86

SACRED CITADEL
» DEEP SILVER » 14,99 € » 1-3 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un beat'em up que, sin aportar nada nuevo, entretiene de lo lindo sobre todo si lo juegas con amigos. NOTA 75

SCOTT PILGRIM CONTRA EL MUNDO
» UBISOFT » 9,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego tipo "yo contra el barrio" con la estética de los 80: simpático, retro, profundo y con cooperativo para 4. NOTA 80

SHANK 2
» EA » 9,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un buen juego de acción, al que sólo le falta una campaña más larga y con cooperativo para ser un grande. NOTA 84

SUPER STARDUST HD
» SONY » 7,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Compatible con teles 3-D, es un matamarcianos clásico, naves, power ups, jefes finales, pero con gráficos actuales. NOTA 84

WOLF OF THE BATTLEFIELD: COMMANDO 3
» CAPCOM » 9,99 € » 1-3 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego de acción de vista aérea en el que debemos acabar con un ejército enemigo. Con cooperativo para 3. NOTA 83

ZACK ZERO
» CROCODRILE » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un juego que encantará a los que busquen plataformas, acción, puzzles y diversión directa. Y a un buen precio. NOTA 88

PLATAFORMAS

DUCKTALES REMASTERED ¡Nuevo!
» CAPCOM » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un plataformas con la divertida jugabilidad de los 8 bits, pero adaptado de verdad a las HD. Lástima que sea corto. NOTA 89

JET SET RADIO
» SEGA » 7,99 € » 8 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS

Aunque conserva su inconfundible estética y su gran BSO, este clásico de Dreamcast no ha envejecido bien... NOTA 72

OUTLAND
» HOUSEMARQUE » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Acción y plataformas muy especiales en un mágico desarrollo en 2D con una estética realmente preciosista. NOTA 90

SONIC 4 EPISODE 2
» SEGA » 12,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un plataformas de los de antes, con interesantes novedades, pero que se queda corto y no cautiva como antaño. NOTA 82

THE CAVE
» SEGA » 12,99 € » 3 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una prometedora aventura con plataformas y puzzles que falla por un desarrollo tedioso y puzzles irregulares. NOTA 78

THOMAS WAS ALONE
» CURVE » 7,49 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un buen plataformas/puzzle, que te divertirá con su planteamiento, historia y narración. Se hace un poco corto... NOTA 82

¿Y tú cómo puntuarías a...

Lo mejor en dos ruedas

Cristian Raventós

El campeonato de motociclismo vuelve en todo su esplendor a PS3 y PS Vita con un juego que nos ofrece todas las licencias oficiales y presentando un modo trayectoria que engancha desde el principio. Un gran juego para todos los aficionados de este deporte, que sólo decepciona en sus gráficos, algo desfasados en los tiempos que corren y que desentonan con todo lo demás.

NOTA 89 Si te gusta el mundo de las dos ruedas, este es tu juego siempre que sepas perdonar sus desfasados gráficos.

No da la talla

Toni López Pérez

Milestone tendría que haberse esforzado más a estas alturas de la generación actual, sobre todo teniendo en cuenta que tiene las licencias oficiales de 2013. Con un poco más de trabajo podían haber hecho un juego impresionante cerrando esta generación culminando con un gran *MotoGp* a la altura. Pero los esfuerzos de Milestone no han sido suficientes, para mí particularmente y para gustos colores.

NOTA 60 Para mí no es un juego que esté a la altura de PS3 y menos viendo en otros juegos lo que da de sí la actual generación.

AVENTURA

GUACAMELEE!
» DRINKBOX STUDIOS » 12,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Acción y plataformas en 2D en plan "metroidvania" pero con una graciosa ambientación mexicana. Divertidísimo. NOTA 89

INFAMOUS: FESTIVAL OF BLOOD
» SONY » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura que puede jugarse sin tener otros *InFamous*. Trama vampírica corta, pero muy bien hecha técnicamente. NOTA 81

JOURNEY
» SONY » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una obra de arte hecha videojuego. Sin apenas argumento, te tocará la fibra sensible con su mensaje. NOTA 90

LARA CROFT Y EL GUARDIÁN DE LA LUZ
» SQUARE-ENIX » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una divertida aventura con vista isométrica en la que hay que saltar, explorar, luchar, resolver puzzles... La mejor Lara. NOTA 92

LIMBO
» PLAYDEAD » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un plataformas de brillante diseño, emocionante y con una original estética en blanco y negro. Lástima que sea corto. NOTA 89

MONKEY ISLAND 2: LECHUCK'S REVENGE
» LUCASARTS » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una puesta al día muy cuidada de una aventura gráfica memorable. E incluye la aventura original (en inglés). NOTA 90

RESIDENT EVIL 4 HD
» CAPCOM » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Uno de los mejores juegos de PS2 que divierte como entonces y ahora podemos jugar en PS3 con gráficos HD. NOTA 93

TERRARIA
» 505 GAMES » 14,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
No es un juego para impacientes, pero si lo tuyo es construir y explorar, tienes juego para años. Con buen Online. NOTA 80

TRINE 2
» ATLUS » 11,25 € » 3 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una gran mezcla de géneros que, sin sorprender como el primero, lo mejora en todo, desde gráficos a jugabilidad. NOTA 90

ROL

DUNGEON HUNTER: ALLIANCE
» GAMELOFT » 12,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Unas 30 mazmorras para 4 héroes que quieran explorarlas y matar monstruos cooperando Online u Offline. NOTA 84

MIGHT & MAGIC: CLASH OF HEROES
» UBISOFT » 14,99 € » 1-2 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una franquicia clásica que llega al Store con sus batallas estratégicas y novedades con respecto al original de DS. NOTA 80

LUCHA

DARKSTALKERS RESURRECTION
» CAPCOM » 14,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Otra puesta al día de un clásico de los 90. Añade las novedades típicas. Sólo para ultrafans de la saga. NOTA 78

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE
» CAPCOM » 19,99 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS
Divertido juego de lucha, que gustará tanto al fan de *Street Fighter* como al luchador ocasional. Pero se queda corto. NOTA 73

STREET FIGHTER III 3RD STRIKE ONLINE ED.
» CAPCOM » 14,99 € » 1-2 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un completo y exigente juego del lucha, para muchos el mejor 2D, que vuelve con importantes mejoras. NOTA 89

TEKKEN REVOLUTION
¡Nuevo!
» NAMCO BANDAI » GRATIS » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un buen juego de lucha con pocos modo y pocos personajes... Pero es que es gratis. Pruébalo, no pierdes nada. NOTA 85

VARIOS

BRAID
» HOTHEAD GAMES » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Puzzles con un uso del tiempo magistral arropados por una apartado gráfico de gran belleza. Una pequeña joya. NOTA 91

ECHOCHROME II
» SONY » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un puzzle diferente que convierte tu mando Move en una linterna. Más de 100 laberintos que te atraparán. NOTA 80

QUANTUM CONUNDRUM
» SQUARE ENIX » 10,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Bajo un más que atractivo precio se esconde un juego de puzzles original, ingenioso y con un diseño extraordinario. NOTA 89

RESIDENT EVIL CHRONICLES (PACK)
» NAMCO BANDAI » 26,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Dos sencillos y entretenidos arcades de disparo cuyo gran atractivo es repasar acontecimientos de la saga *RE*. NOTA 79

STORM
» INDIEPUB » 7,49 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una propuesta interesante, lograr que las semillas germinen guiándolas. Relajante, en la línea *Flower*. NOTA 79

THE HOUSE OF THE DEAD 4
» SEGA » 7,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un gran arcade de disparos con sabor a clásico que gustará a los fans: divertido, con cooperativo, a buen precio... NOTA 86

THE UNFINISHED SWAN
» SONY » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una aventura corta, pero bellísima y original, con una historia que cala hondo. Para los que busquen algo diferente. NOTA 85

Moto GP 13?

Envía tus valoraciones a www.facebook.com/revistaplaymania

Perfecto para moteros

Rafa García Pérez

Estamos ante un excelente juego deportivo, que plasma de lujo lo que es el motociclismo, su emoción y su pasión. *MotoGP 13* es un simulador que será capaz de satisfacer a todos los apasionados por esta disciplina deportiva, que a mí me encanta. Es más, es un juego que consigue que mi padre siempre se vicie. SI te gusta el motociclismo no puedes dejarlo escapar.

NOTA 94 *MotoGP13* lo tiene todo para entusiasmar al apasionado por el motociclismo. Hasta consigue que mi padre se vicie...

A medio gas

Enrique Javier Montilla Noriega

Si te pones a analizarlo descubres que *MotoGP13* tiene una buena jugabilidad, que ofrece un control más que aceptable y que además incluye todas las licencias del campeonato de motociclismo de este año actualizadas al detalle (escuderías, pilotos, circuitos...). Pero la verdadera lástima es que los gráficos no estén a la altura porque le hacen perder muchísimos enteros.

NOTA 75 Un gran juego de motociclismo, pero que gráficamente está muy, muy atrasado, lastrando el resto de sus virtudes.

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA SECCIÓN, MANDA TUS COMENTARIOS A NUESTRA PÁGINA DE FACEBOOK: www.facebook.com/revistaplaymania

ESTAMOS JUGANDO A...

1 **Tekken Revolution** (N)
NAMCO BANDAI | LUCHA

Este mes hemos "descubierto" las bondades de este "free to play" a la vez que recordamos, con sumo placer, uno de los mejores plataformas de NES que llega a PS3 en un gran "remake" en HD.

2 **DuckTales Remastered** (N)
CAPCOM | PLATAFORMAS

3 **Unearthed** (N)
SEMANOOR | AVENTURA

4 **Hotline Miami**
DEVOLVER GAMES | ACCIÓN

5 **Chronicles of Mystara**
CAPCOM | BEAT'EM UP

VUESTROS FAVORITOS

1 **The Walking Dead**
TELLTALE GAMES | AVENTURA

Los zombis siguen siendo vuestro "plato favorito" en el "restaurante" del Store, aunque acompañadas de otras propuestas más recientes como *Hotline Miami* y curiosidades como la aventura *Unearthed*.

2 **Journey**
THATGAMECOMPANY | AVENTURA

3 **Limbo**
PLAYDEAD | PLATAFORMAS

4 **Hotline Miami**
DEVOLVER GAMES | ACCIÓN

5 **Unearthed** (N)
SEMANOOR | AVENTURA

Este *Uncharted* "a lo pobre" resulta curioso.

PS VITA

ASSASSIN'S CREED LIBERATION
» UBISOFT » 49,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Ubisoft apuesta a lo grande por PS Vita creando un juego que puede mirar sin complejos a sus hermanos mayores. NOTA **91**

CALL OF DUTY BLACK OPS: DECLASSIFIED
» ACTIVISION » 49,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un shooter que sólo gustará a los "talibanes" de la saga, porque hace agua en todo: duración, gráficos, control... NOTA **50**

DEAD OR ALIVE 5 PLUS
» TECMO KOEI » 39,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un buen juego de lucha que aporta novedades con respecto a lo visto en PS3. Hay mejores opciones en PS Vita. NOTA **80**

EPIC MICKEY: EL RETORNO DE DOS HÉROES
» SONY » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un plataformas entretenido aunque repetitivo que luce muy bien en Vita y que se disfruta más jugando a dobles. NOTA **80**

FIFA 13
» EA SPORTS » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
En cuanto a opciones, a la hora de jugar y técnicamente es un gran juego de fútbol... Pero muy parecido al anterior. NOTA **84**

GRAVITY RUSH ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » 12 AÑOS
Una gran aventura, con sus divertidas mecánicas y gran puesta en escena, aunque sus misiones son tontorronas. NOTA **90**

JACOB JONES AND THE BIGFOOT MYSTERY
» SONY » 1,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una aventura de puzzles por episodios con 20 puzzles y varios coleccionables al irresistible precio de 2 euros. NOTA **88**

JAK & DAXTER TRILOGY
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una excepcional colección que reúne tres de las mejores aventuras plataformeras de PS2 en HD y con mejoras. NOTA **90**

LEGO EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
» WARNER » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Divertida mezcla de acción, plataformas y puzzles, pero le faltan muchas de las virtudes de PS3. NOTA **79**

LITTLEBIGPLANET ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un plataformas con opciones cooperativas y competitivas, enormes posibilidades de creación y muy, muy divertido. NOTA **91**

LITTLE DEVIANTS
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una divertida colección de minijuegos que explota a tope las funciones de Vita. Le falta un poco de variedad. NOTA **81**

METAL GEAR SOLID HD COLLECTION
» KONAMI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » 18 AÑOS
Dos excepcionales aventuras de PS2 muy bien adaptadas a Vita, que ahora puedes rejugar en cualquier parte. NOTA **92**

MODNATION RACERS: ROAD TRIP ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un simpático y divertido arcade de karts que destaca porque podemos crear y compartir coches y circuitos. NOTA **86**

NEED FOR SPEED MOST WANTED
» EA GAMES » 34,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un gran arcade de velocidad, enorme, divertido, con muchas opciones y prácticamente idéntico al de PS3. NOTA **91**

NINJA GAIDEN SIGMA 2 PLUS
» TECMO KOEI » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una notable adaptación del beat'em up de PS3, con un desarrollo largo y desafiante, pero sin apenas novedades. NOTA **80**

PERSONA 4: GOLDEN
» ATLUS » 39,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS
Un juego de rol excelente. Largo, divertido y original, no deberías perdértelo si te gusta el género y hablas inglés. NOTA **92**

RAGNAROK ODDYSEY
» GAME ARTS » 19,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un juego de cacerías de bichos, largo y tipo *Monster Hunter*, aunque es más repetitivo y simple que el de Capcom. NOTA **79**

RATCHET & CLANK Q-FORCE
» SONY » 19,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Entretenido si buscas acción directa y sin complicaciones, aunque la versión de PS3 es más completa y mejor... NOTA **74**

RESISTANCE: BURNING SKIES
» SONY » 29,50 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
El primer shooter subjetivo de Vita tiene cosas mejorables, aunque los fans de *Resistance* se lo perdonarán. NOTA **82**

SLY COOPER LADRONES EN EL TIEMPO
» SONY » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Divertido de principio a fin, como el juego de PS3, y además aprovecha todas las posibilidades de PS Vita. NOTA **89**

SOUL SACRIFICE
» SONY » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una grandiosa aventura de acción a lo *Monster Hunter*. Lo supera en ciertos aspectos gracias a sus originales ideas. NOTA **93**

STREET FIGHTER X TEKKEN
» SONY » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un grandioso juego de lucha muy bien adaptado a la portátil de Sony. Si te gusta el género, no te lo pienses. NOTA **92**

ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3
» CAPCOM » 44,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un gran juego de lucha, tan vistoso y jugable como en PS3, que aprovecha bien las posibilidades de Vita. NOTA **90**

UNCHARTED: EL ABISMO DE ORO ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una genial aventura, más larga que las de PS3, muy rejugable e igual de divertida y trepidante. Eso sí, sin online. NOTA **93**

WIPEOUT 2048 ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un genial y competitivo arcade de velocidad que destaca por sus sensación de velocidad y variados modos de juego. NOTA **89**

3 razones para tener... Hotline Miami

Play ¡El juego del mes!

1. UN JUEGO DISTINTO. Su planteamiento (violento a la par que "pixelado"), su inconfundible apartado gráfico, su banda sonora... Estamos ante un juego muy especial.

2. VIENE CON EXTRAS. Llega con algo de retraso a PS3 y PS Vita, pero ofrece extras como una nueva máscara, que nos permite verlo en blanco y negro... y rojo.

3. Y CON "CROSS BUY". Por 7.99 euros te llevas las versiones de PS3 y PS Vita. E incluye "juego en la nube": podrás empezar la partida en una y seguirla en la otra.

LOS VENDIDOS PSVITA

DEL 1 AL 30 DE JULIO. DATOS CEDIDOS POR GAME

Epic Mickey 2 y sus saltos, en el número 1.

1. Epic Mickey: El retorno de dos héroes
2. WRC 3
3. MotoGP 13
4. NFS Most Wanted
5. PS All Stars Battle Royale
6. LEGO Batman 2: DC Superhéroes
7. Uncharted: El Abismo de Oro
8. Jak & Daxter Trilogy
9. Virtua Tennis 4
10. Sly Cooper: Ladrones en el Tiempo

VUESTROS FAVORITOS

1. **Jak & Daxter Trilogy** — SONY | PLATAFORMAS/ACCIÓN

Se han hecho de rogar, pero una de las parejas que mejores ratos nos dio en PS2 ya están también en PS Vita con un recopilatorio que reúne sus tres mejores aventuras en HD. Y lucen realmente bien en la portátil.

2. **Soul Sacrifice** — SONY | AVENTURA DE ACCIÓN
3. **Uncharted El Abismo de Oro** — SONY | AVENTURA DE ACCIÓN
4. **Epic Mickey El Retorno de dos héroes** — SONY | PLATAFORMAS
5. **Hotline Miami** — DEVOLVER GAMES | ACCIÓN

PS3 | **PSVITA**

Saints Row IV

Tales of Xillia

One Piece Pirate Warriors 2

Pay Day 2

Killzone Mercenary

¡5 euros de ahorro!

en cada uno de estos juegos

¿Cómo aprovecharte de esta oferta?

- EN LA TIENDA: Efectúa directamente tu compra con el cupón original en cualquiera de las más de doscientas tiendas GAME-CentroMAIL que hay en España. Si quieres saber cuál es tu GAME-CentroMAIL más cercano consulta **www.game.es**

CUPÓN DESCUENTO

- Oferta no acumulable a otras promociones de GAME-CentroMAIL.
- Oferta válida hasta el 16 de septiembre de 2013.

PRODUCTO	Código de barras
Saints Row IV	
Tales of Xillia	
One Piece Pirate Warriors 2	
Pay Day 2	
Killzone Mercenary	

■ Sora vuelve a embarcarse en la búsqueda de sus mejores amigos, aunque esta vez lo hace en HD.

PS3 | SQUARE ENIX | ROL DE ACCIÓN | 13 DE SEPTIEMBRE

Kingdom Hearts HD 1.5 ReMix

TRES HISTORIAS DIFÍCILES DE OLVIDAR Y EN HD

Once años han pasado desde que naciera *Kingdom Hearts*, una de las franquicias más famosas de Square Enix. Su historia, los personajes y el bien llevado "crossover" entre protagonistas originales, héroes de la propia Square y mundos Disney hicieron de él, y de sus secuelas y precuelas, un juego de muchísimo éxito que ahora podemos recuperar en alta definición gracias a este peculiar *Kingdom Hearts HD 1.5 ReMIX*. Una reedición que incluye, en un único Blu-ray, la versión *Final Mix* de *Kingdom Hearts*, *Chain of Memories* y *358/2 Days*.
Kingdom Hearts Final Mix es una edición que se lanzó en Japón posteriormente al lanzamiento mundial del juego, en la que se incluyeron algunas de las novedades que sí disfrutamos en su momento junto a otros extras, como nuevas escenas y combates, diferentes armas y objetos...
Kingdom Hearts Re: Chain of Memories, es la versión 3D del juego de Game Boy Advance, juego en el que el sistema de combate en tiempo real propio de la saga deja paso a un mazo de cartas con naipes que usamos en batalla para ejecutar ataques, defensas, objetos, invocaciones...
El tercer juego del recopilatorio es *Kingdom Hearts 358/2 Days*, en el que en realidad no jugamos, pero podemos disfrutar de cerca de 3 horas de cinemáticas, divididas en capítulos, para enterarnos bien de toda la trama.
Y todo ello con unos gráficos en los que llama la atención la viveza y nitidez de los colores, así como las expresiones faciales de los personajes, que se han "humanizado" y los modelados que se han retocado para lucir menos "cuadriculados". También se ha renovado la cámara. Vamos, que no ha sido un simple lavado de cara. Incluso los trofeos (con poca chicha en estas reediciones), aportan tareas interesantes como ejercer de mecánicos de la nave Gumi. Y todo con el encanto innato de la saga y con los textos, como en su día, en perfecto castellano. Si eres fan de la saga, no te lo puedes perder.

» PRIMERA IMPRESIÓN: **EXCELENTE**
Una gran recopilación que no sólo nos llegará con el lavado de cara HD y los trofeos, si no que además nos permitirá disfrutar de versiones de los juegos inéditas en nuestro país.

» SE PARECE A...

Pues, a sí mismo, claro. Lo bueno de esta reedición HD es que nos permite disfrutar de contenido inédito en nuestro país y en las consolas PlayStation. Así, volveremos a recorrer los mágicos mundos de Disney, pero nos encontraremos con nuevas situaciones y una acabado gráfico más acorde con la capacidad de PS3. Hasta se ha suavizado la cámara.

KINGDOM HEARTS

Un juego de rol diferente, que supo fusionar con éxito lo mejor del mundo Disney con los personajes más importantes de la saga *Final Fantasy*.

KINGDOM HEARTS II

Aunque no aparece en este recopilatorio (suponemos que habrá otro), sí se han cogido elementos de *KH II*, como una cámara más fluida.

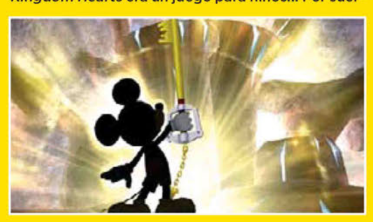
Esta reedición HD tiene suficientes novedades como para conseguir que *Kingdom Hearts* se convierta en una nueva experiencia de juego.

La conversión en HD y las mejoras gráficas le dan ese toque mágico que le faltaba a la saga.

A pesar de que esté el audio en inglés, podemos seguir la historia gracias a los subtítulos en castellano.

» LO MEJOR DE **DOS UNIVERSOS** ÚNICOS

La aparición de personajes como Donald o Goofy, o el hecho de visitar mundos como el de "Alicia en el País de las Maravillas" podían hacer pensar que *Kingdom Hearts* era un juego para niños... Por suerte, jugones de todo el mundo supieron ver más allá de su aspecto y apreciaron la fusión de elementos, que al final es lo que ha convertido a esta saga en una de las más queridas y emblemáticas del rol.



Lost Planet 3 nos pone en la piel de Jim Peyton, un obrero de NEVEC que pronto descubrirá que su vida en el planeta E.D.N. III no va a ser nada fácil.

***Lost Planet 3* ofrecerá una intensa aventura para un jugador y un online renovado y repleto de posibilidades.**

PS3 | CAPCOM | ACCIÓN | 30 DE AGOSTO

Lost Planet 3

EN EL **ESPACIO** TODOS PODRÁN OÍR TUS TIROS

Tras una segunda entrega bastante decepcionante, Capcom ha decidido dejar la serie en manos de Spark Unlimited (creadores de *Turning Point* y *Legendary*), que van a ofrecernos en *Lost Planet 3* un planteamiento más cercano al original, recuperando los aspectos que mejor funcionaron en aquél e introduciendo algunas novedades que enriquecerán nuestro retorno al planeta helado.

En *Lost Planet 3* manejaremos a Jim Peyton, un trabajador de NEVEC destinado al planeta E.D.N. III bastantes años antes de lo acaecido en el primer *LP*. No es un soldado como tal, pero deberá "ponerse las pilas", ya que pronto descubriremos que el clima extremo y los Akrid (insectos gigantes autóctonos) son sólo el menor de nuestros problemas. Los niveles que hemos probado se desarrollan en escenarios hostiles, donde la tempestad exterior contrasta con unas cuevas oscuras y claustrofóbicas. En el desarrollo predominan los tiroteos a pie (armados con un arsenal "clásico" que podemos mejorar), pero también pilotaremos un mecha, un robot bípedo que será la mejor opción para desplazarnos por los inhóspitos escenarios. Desde el principio notaremos que el argumento tiene más importancia y podremos recorrer libremente la base de NEVEC hablando con personajes y cumpliendo misiones secundarias. También recolectaremos energía térmica, que en vez de utilizarse para sobrevivir será la moneda para mejorar el equipo.

En cuanto al apartado gráfico, los escenarios parecen más detallados que en las entregas anteriores, con una recreación de las tormentas más lograda.

Pero de nuevo son los enemigos los que se llevarán la palma en este sentido, presentando gigantescos bicharracos que nos dejarán con la boca abierta.

Y no nos olvidamos del online, con partidas para hasta 10 jugadores con akrid de por medio (con mayor o menor importancia en función del tipo de partida), distintos modos por equipos (como Supervivencia), uso de mechas y garfio para trepar, sistema de personalización de armas, subidas de nivel... Y llegará doblado al castellano.

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

Sin ser un juego revolucionario en ningún caso, nuestro regreso al planeta E.D.N. III nos ha dejado satisfechos... A la intensa aventura para un solo jugador hay que sumar unas partidas online que pueden dar mucho juego.

Gráficamente ha mejorado. Habrá akrid cuyo tamaño nos dejará con la boca abierta.

***LP3* ofrecerá un Online para hasta 10 jugadores** en el que los akrid tendrán cosas que decir...

De nuevo contaremos con una especie de "mecha" que no sólo servirá para el combate.

La acción en tercera persona copará el desarrollo. Usaremos armas que podremos mejorar.

» SE PARECE A...

LOST PLANET: EXTREME CONDITION

El primer *LP* ya ofrecía un entorno hostil, "mechas", bicharracos akrid... Aunque la necesidad de recoger todo el rato energía térmica no será igual en *LP3*.

DEAD SPACE 3

Un "survival horror" en el que predomina la acción que también se desarrolla en un planeta helado (llamado Tau Volantis). Se puede jugar cooperativo.

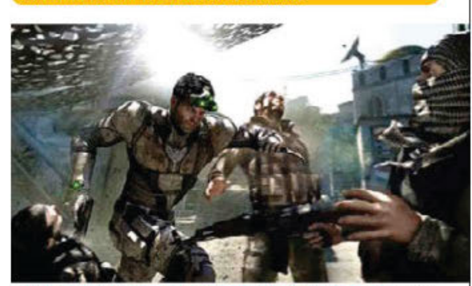
PS3 | ACCIÓN | UBISOFT | 20 DE AGOSTO

Splinter Cell Blacklist

NEGOCIANDO CON **TERRORISTAS**

Sam Fisher inició su andadura en las consolas hace casi diez años, como agente de la NSA. Desde entonces, el personaje creado por Tom Clancy ha ido abandonando su estilo de infiltración (aprovechando las sombras) por una forma de actuar más contundente. Pero en *Blacklist* podremos escoger de qué modo actuar: Asalto (haciendo valer nuestro arsenal), Fantasma (pasando desapercibidos) o en un estilo intermedio, bautizado como Pantera. Esta vez, nuestra misión consistirá en dirigir a un grupo de operativos, los Fourth Echelon, para acabar con la iniciativa terrorista conocida como Los Ingenieros, que está atacando objetivos americanos por todo el mundo. Fisher contará con nuevos gadgets (como el PEM o los drones de vigilancia) además de su característico visor infrarrojo y una habilidad, "killing in motion", para eliminar a los enemigos de una zona de forma muy dinámica. *Splinter Cell Blacklist* se completará con distintos modos multijugador online: cooperativo y el regreso de un clásico, espías (en tercera persona) contra mercenarios (en perspectiva subjetiva).

» SE PARECE A... **SPLINTER CELL: CHAOS THEORY**
» PRIMERA IMPRESIÓN: **MUY BUENA**



Fisher podrá infiltrarse o recurrir a un enfrentamiento directo, según cómo sea nuestro estilo de juego: Fantasma, Pantera o Asalto.

Asaltamos localizaciones por todo el mundo: Europa, EE.UU. y Oriente Medio.

El multijugador incluirá cooperativo y el clásico Espías contra Mercenarios.

Un año después de su primera aventura, Luffy y sus compañeros han vuelto con más ganas de pelea.

PS3 | TECMO KOEI | ACCIÓN | 30 DE AGOSTO

One Piece Pirate Warriors 2

LA BANDA DEL SOMBRERO DE PAJA VUELVE A LA CARGA

La segunda parte de las nuevas aventuras de Luffy y compañía comienza justo después del salto temporal de dos años que tiene lugar tanto en el manga como en el anime. Durante ese tiempo los integrantes de la banda del Sombrero de Paja han aprendido nuevas habilidades y ataques que no dudarán en utilizar contra sus enemigos. Y es que, como la primera parte, *Pirate Warriors 2* será un juego de acción en el que podremos manejar a los héroes de la serie en grandes escenarios repletos de enemigos. En total dispondremos de 36 personajes, entre los que encontraremos viejos conocidos como Luffy, Zoro, Nami, así como nuevas incorporaciones en la saga, como Trafalgar Law, Smoker, Perona o Enel. A las habilidades de cada personaje se han añadido acciones de estilo con las que se pueden obtener ataques más efectivos o la posibilidad de atacar de forma continua, y las acciones Haki y Logia, poderosos ataques especiales que pueden acabar con un buen número de enemigos de un plumazo.

A lo largo de las rápidas y alocadas reyertas que se desarrollarán en escenarios nuevos como Skypiea, los enemigos nos perseguirán desde todos los ángulos posibles al tiempo que nos irán asaltando misiones que tendremos que cumplir para avanzar: rescatar a un compañero en apuros, conquistar una parte del escenario tras vencer al líder del lugar... Una vez cumplidos todos los encargos deberemos vernos las caras con el jefe final del nivel. Y todo con una puesta en escena superior a la de la primera entrega, en la que destacarán las fluidas animaciones. Por supuesto, estará subtitulado, así que no tendrás problemas en seguir las aventuras de estos divertidos piratas.

» PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE

Los fans de la serie disfrutarán de lo lindo gracias a la fidelidad del juego, su trepidante ritmo y la gran cantidad de personajes a elegir, muchos de ellos nuevos en la saga.

Skypiea es uno de los muchos escenarios que podemos visitar.

Nuevos personajes, como Perona, se han sumado a la lucha. Habrá 36 personajes a nuestra disposición.

Los enemigos nos atacan en grandes grupos, impidiéndonos tomar un segundo respiro.

Nuevos personajes, nuevos escenarios, nuevos ataques... Esta nueva entrega de las aventuras de Luffy y compañía promete ofrecernos mucha más diversión.

SE PARECE A...

ONE PIECE PIRATE WARRIORS

La primera entrega sentó las bases de los juegos de *One Piece* en PS3. La historia y los rápidos combates son sus puntos fuertes.

NARUTO SHIPPUDEN UNS 3

Aunque es un juego de lucha, encontramos algunas fases tipo beat'em up donde tenemos que derrotar a algunos ninjas...

PS3 | ROL DE ACCIÓN | BLIZZARD | 3 DE SEPTIEMBRE

Diablo III

MAZMORRAS, ROL, MAGIA Y BRUJERÍA

Tras arrasar en PC y Mac con más de 12 millones de copias vendidas en todo el mundo, *Diablo III* prepara su estreno en PS3 con una trabajada adaptación repleta de novedades, como no necesitar jugar permanentemente conectados a internet. Así, tras elegir a nuestro personaje entre las cinco clases disponibles (cada una con habilidades propias), nos embarcaremos en un largo periplo en el que libraremos miles de batallas en tiempo real contra todo tipo de monstruos. mejorando a nuestro héroe con la experiencia y los objetos que encontraremos. Eso sí, aquí no habrá casa de subastas como en PC (en la que se podía usar dinero real) sino que directamente nos intercambiaremos los objetos con otros usuarios. El inventario también se ha adaptado a PS3 e incluirá la típica rueda de atributos y una interfaz que nos permitirá descubrir de un vistazo si un arma o ítem es mejor o peor que el que llevamos. También se ha adaptado el control y tras probarlo os aseguramos que es una delicia. Incluso podemos rodar para esquivar con el stick derecho. Otra novedad es que en PS3 el multijugador para cuatro se puede disfrutar tanto offline como online. Para redondear, llegará traducido y doblado al castellano.

» SE PARECE A... **DUNGEON SIEGE III**
» PRIMERA IMPRESIÓN: **EXCELENTE**

La campaña se compone de cuatro actos, que fácilmente nos pueden llevar 15 horas de juego. Pero lo mejor es jugarlo con tres amigo más.

El multijugador será online y offline y podemos entrar de la partida cuando queramos.

Podremos elegir entre 5 clases: bárbaro, mago, monje, médico-brujo y cazador de demonios.

KM será un shooter subjetivo protagonizado por el mercenario Arran Danner que se ambienta después del primer *Killzone* de PS2.

Gráficamente será bastante espectacular, destacando aspectos como los efectos de luz o la recreación del fuego y explosiones.

Además del arsenal clásico, tendremos un dron de combate llamado Mantys que nos permitirá explorar el entorno y eliminar enemigos a distancia y un lanzamisiles llamado Porcupine.

El multijugador para 8 jugadores ofrece 6 mapas con distintos modos como Warzone (con objetivos variados), "deathmatch" por equipos y todos contra todos.

Usaremos las funciones táctiles de PS Vita en bastantes situaciones, como eliminar enemigos por la espalda o descender en tirolina.

PS VITA | SONY | SHOOT'EM UP | 5 DE SEPTIEMBRE

Killzone Mercenary

TU MEJOR **ARMA** ESTÁ EN TU PORTÁTIL

Tras la decepción mayúscula que supuso *Call of Duty: Black Ops Declassified*, los chicos de Guerrilla Cambridge van a demostrar que es perfectamente posible realizar en Vita un shooter subjetivo a la altura de lo esperado. *Killzone Mercenary* estará protagonizado por el soldado de fortuna Arran Danner y estará ambientado poco después de los sucesos acaecidos en el primer *Killzone* de PS2. El modo Campaña tendrá un total de 9 niveles (unas diez horas de duración) con misiones que podrán ser resueltas de distintas formas. Por ejemplo, en una de ellas habrá que infiltrarse en unas instalaciones Helghast para localizar y hackear el sistema que controla todas sus armas antiaéreas. Podremos entrar a saco tirando de armamento pesado o bien tratar de ser sigilosos, eliminando a las patrullas enemigas sin montar follón. Además de un gran apartado técnico, *KM* hará un buen uso de las particularidades de Vita, tanto de los dos sticks como de las funciones táctiles (para acuchillar por la espalda, para montar en tirolina...).
Un multijugador con varios modos para 8 jugadores en 6 mapas completa un shooter que tendrá poco que envidiar a los *Killzone* "de sobremesa".

» SE PARECE A... **RESISTANCE BURNING SKIES**
» PRIMERA IMPRESIÓN: **EXCELENTE**
Por planteamiento y calidad técnica, *Killzone Mercenary* será el mejor shooter subjetivo para PS Vita, superando ampliamente a sus competidores.

Habrá 100 cabezas, y si un enemigo nos toca, nuestra cabeza rodará por el suelo y tendremos tres segundos para cogerla antes de perderla.

PS3 | SONY | PLATAFORMAS | 12 DE SEPTIEMBRE

En *Puppeteer* ayudaremos a Kutaro a recuperar su cabeza y a escapar del castillo de un malvado rey en un desarrollo repleto de saltos y puzzles que transcurrirá en un dinámico escenario teatral.

Puppeteer

SALTOS QUE TE HARÁN PERDER LA CABEZA

El *bunraku* o teatro de marionetas japonés sirve como marco para este original juego de plataformas exclusivo de PS3. En *Puppeteer* manejaremos a Kutaro, un chaval que ha caído en las garras del malvado Moon Bear King, que tiene la mala costumbre de robarle el alma a los niños para encerrarlas en el cuerpo de marionetas de madera y tenerles como sirvientes en su castillo. Y no contento con eso, le ha arrancado la cabeza de cuajo a nuestro desdichado protagonista, para luego zampársela y escupir el cuerpo. Pero lo que este rey no sabe es que Kutaro puede usar otras cabezas que nos encontraremos por el camino. Y cada cabeza esconde un poder distinto. Usar las cabezas (nunca mejor dicho) será imprescindible para escapar del castillo en un plataformas en el que tampoco faltará la acción (un tanto especial, eso sí), ni los puzles, ni hasta 13 jefes finales. Habrá 100 cabezas aunque muchas no serán necesarias para completar la aventura (que durará unas 12-15 horas). Además, Kutaru llevará unas tijeras mágicas llamadas Calibrus que nos servirán como arma y para abrirnos paso cortando por los escenarios. Y no nos olvidamos de Ying Yang, nuestro fantasmal acompañante que manejaremos con el segundo stick... O por un segundo jugador, que podrá entrar y salir de la partida a su antojo. Gráficos bellísimos y compatibilidad con Move y 3-D estereoscópico serán otras de sus virtudes.

» SE PARECE A... **LITTLEBIGPLANET**

» PRIMERA IMPRESIÓN: **MUY BUENA**

Original como *LBP*, este plataformas va más allá con un planteamiento jugable que promete mucha diversión y con una preciosa puesta en escena única en PS3.

La historia de Tekken

Es, sin duda, la serie de juegos de lucha de mayor éxito vinculada a PlayStation desde su mismo origen en 1995.

En 1993 SEGA lanzó *Virtua Fighter*, un título que por vez primera le metía polígonos a un juego de lucha y entornos que podríamos considerar como 3D. En aquellos inicios de década el género de la lucha estaba causando furor en los salones recreativos desde que en 1991 Capcom lanzara su *Street Fighter II*. SEGA y Sony o SEGA y Namco, mejor dicho, convirtieron cuatro años más tarde ese ring de los juegos de lucha en el escenario donde se vieron las caras dos grandes sagas: *Virtua Fighter* y *Tekken*. Uno acabó llegando a SEGA Saturn y el otro a la PlayStation de Sony.

Y *Tekken* venció. A pesar de no ser el que reinventó el género fue, sin duda, el juego que mejor lo hizo evolucionar, añadiendo a los polígonos planos de *Virtua Fighter* unas texturas y un acabado técnico soberbio. Esto ocurrió a finales de 1994 gracias a la placa de recreativas System 11 de Namco, que tantos puntos en común tenía con el hardware diseñado por Sony.

Las líneas maestras de la historia de la saga giran en torno a la familia Mishima y sus luchas por el control del imperio financiero Mishima Zaibatsu, dirigido por el despiadado maestro de artes marciales Heihachi Mishima. La familia Mishima organiza cada cierto tiempo el Torneo del Puño de Hierro: quien lo gane será el heredero de la compañía. Y es que Heihachi no confía en la fuerza de su hijo Kazuya, al que ha sometido desde niño a crueles entrenamientos, que culminan cuando lo arroja a un abismo. Kazuya sobrevive gracias a un demonio interior, que cambia su propia estructura genética con "Gen diabólico". Pese a seguir vivo, guarda de recuerdo una enorme cicatriz... Para seguir con la trama, que gira continuamente en torno a la misma idea, pero con no poca sorpresas, tuvimos que esperar sólo un año.

***Tekken* fue un rotundo éxito** que rápidamente se convirtió en saga cuando en 1995, llegó a las recreativas *Tekken 2*. Cuando salió en exclusiva para PlayStation en 1996, la consola ya se había convertido en la más importante del mundo y el juego volvió a ser un rotundo éxito. Era mucho mejor técnicamente y de ocho personajes seleccionables se pasó a 12. Una cifra que ahora puede parecer de risa, pero que en aquellos años era más que suficiente. Sobre todo si tenemos en cuenta que luego muchos de esos protagonistas tenían sus "alters" con trajes diferentes.

La saga ya se había consagrado y Namco iba a por todas, decidida a terminar con el inocuo debate entre fans de *Virtua Fighter* y *Tekken*: la saga que reinaba en la lucha no tenía rival y en 1996 la tercera parte llegaba a los recreativos. Aunque Namco vaciló más de la cuenta en llevarlo después a PSone y hasta 1998 no se produjo el advenimiento.

A muchos fans el retraso les volvió locos y cuando *Tekken 3* fue una realidad superó en éxito a las dos primeras entregas. Razones había muchas. Por ejemplo, la cifra de luchadores

Katsuhiro Harada fight!

Productor de *Tekken*, es un tipo tan peculiar como comprometido con su trabajo, capaz de poner su voz al personaje de Marshall Law en *Tekken 4* o de aparecer en *Soul Calibur V* como un luchador de Karate.

***Tekken* se estrenó el 9 de diciembre de 1994 en recreativas y no llegó a PSone hasta marzo de 1995 en Japón, y noviembre de ese mismo año en EE. UU. y Europa.**

Los pioneros de Tekken

La serie debutó en 1994 y lo hizo con ocho luchadores y varios enemigos finales entre los que destaca uno especialmente mítico de la saga de Namco: Heihachi.

Jack (Rusia)
Su estilo de lucha es el "Power Fighting" y es mitad hombre mitad máquina.

Marshall Law (USA)
Utiliza el Jeet Kune Do que es una de las artes marciales menos conocidas.

Nina Williams (Irlanda)
Seguidora del llamado Koppo y Aikido, se trata de una asesina letal.

Michelle Chang (USA)
Ágil y capaz de golpear muy fuerte con sus técnicas chinas de Kenpo.

Los combates de *Tekken* nacieron al calor del éxito de SEGA y su Virtua Fighter, pero pronto se ganó el respeto de todos los jugadores.

Las cifras

41.000.000 de juegos lleva vendidos la serie de Namco desde sus orígenes en PlayStation, allá por marzo de 1995. Una cifra que le coloca entre las sagas más rentables.

63 luchadores distintos han aparecido en *Tekken* a lo largo de 19 juegos, entre títulos de la serie, 'spin-off' y 'crossover'.

15 de esos luchadores son japoneses. Este país es el que más personajes aporta a la serie, seguido de EE.UU. con nueve.

pasó a 16 (con 8 nuevas cara), cada uno con su propia historia. Además, se produjo un importante salto técnico (probablemente el causante del retraso de la conversión). Y es que el juego de recreativa corría sobre la placa System 12, una evolución que superaba en rendimiento a PSone. *Tekken 3* era el mejor juego de todos y encima tuvo el descaro de añadir la profundidad que permiten las 3D en los combates. Así, por primera vez, podríamos fintar al enemigo llevando al personaje hacia el interior o el exterior de la pantalla. Sí, ya sabemos que *Toshinden* tenía algo de esto en 1994 pero para 1998 la saga de Takara no era tan importante.

Namco dejó en barbecho la saga, la historia principal, tras un *Tekken 3* que había sido bastante más laborioso por "culpa" de una placa más potente que el hardware que Sony tenía en el mercado. Además, en el horizonte ya se olía la llegada de PS2 y para ella preparó en el año 2000 la conversión de la recreativa de 1999 *Tekken Tag Tournament*. El juego se olvidaba de argumentos y centraba toda su fuerza en la lucha por equipos con más de 30 personajes seleccionables.

***Tekken 4* llegó puntual** un año después de la recreativa, que lo hizo en 2001. Y ese tiempo de reflexión que se tomó Namco no le sentó muy bien, ya que quiso cambiar algunas cosas en la saga que chocaban frontalmente con lo que los fans querían ver en la franquicia. Para empezar, los escenarios, por los que hasta entonces podíamos movernos sin obstáculo alguno, pasaban a estar limitados, incluían desniveles y además contenían objetos que podíamos usar como armas para lanzárselos al enemigo. Como era de esperar, tanta novedad abrumó a los jugadores más "hard" de la saga que pidieron a gritos a Namco que volviera a la senda de los tres primeros *Tekken*. Cosa que hizo en 2004 en su versión arcade.

Nina Spin-off

Nina Williams se alejó momentáneamente del universo *Tekken* en 2005 para protagonizar un juego de PS2 donde, además de mostrar sus técnicas de lucha, debía infiltrarse en un lugar llamado Amphitrite.

En 2005 *Tekken 5* vio la luz cegadora del ocaso de PS2 en un juego que los más puristas de la saga colocaron a la altura que los 3 primeros. Se acabaron los escenarios limitados, con obstáculos, desniveles y objetos para interactuar y se volvió a lo de siempre, con nuevas historias y 29 personajes que daba igual si habían muerto o desaparecido en los *Tekken* anteriores: todos estaban invitados.

***Tekken 5* trajo además un regalo** inesperado: la inclusión de las tres primeras versiones para recreativa de la serie, lo que servía de "grand finale" para una saga que llevaba por aquel entonces 10 años gobernado el territorio de la lucha para consolas... de Sony. Y es que tras *Tekken 5 Dark Resurrection* para PS3 y PSP en 2006, Sony se despedía de la exclusividad de la saga de lucha de Namco, que había abarcado tres generaciones y cuatro máquinas distintas: PSone, PS2, PS3 y PSP. Este último lanzamiento antes de la sexta entrega fue una revisión del título de PS2, donde equilibraban más las fuerzas entre luchadores, se afinaba el handicap y aparecían 3 personajes y 4 escenarios nuevos.

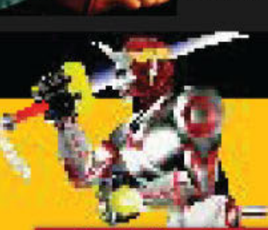
***Tekken 6* es el último "caconical game" que dicen los fans** y salió en 2007 para recreativas sobre una placa que Namco llamó System 357, muy parecida al hardware que montaba PS3 y que permitió una rápida conversión para 2008 en lo que fue, de hecho, el primer juego realmente HD de la historia de la saga. Ese mismo año también PSP tuvo su ración de *Tekken 6* y como en el caso de PS3, es la última entrega de la serie que incluye a todos los personajes de *Tekken 5* más 4 inéditos, entre ellos el español Caballero Rojo.

En 2012 salió *Tekken Tag Tournament 2* y la historia de la saga se cierra con *Tekken Revolution*, un juego que es un free2play con nostalgia de los primeros títulos de la serie que podemos descargar de PSN totalmente gratis y del que podéis leer la review en este mismo número. Un experimento que podría probarse también PS Vita si da buenos resultados.

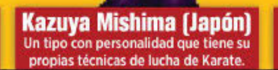
***Tekken* es la saga de lucha más emblemática de PlayStation,** ya que desde sus inicios en 1995 nos acompaña sin descanso y en exclusividad. Ahora queda esperar a ver cuándo Namco se decidirá a lanzar *Tekken 7* en... ¿PS4?

Museo Tekken de Osaka

El 26 de mayo de 2012 Namco Bandai abrió las puertas del llamado Museo Tekken, en Osaka, Japón, un lugar plagado de todo tipo de materiales de merchandising de la serie que pueden visitar todos sus fans.



Yoshimitsu (--)
Apátrida que utiliza unas letales artes Manji Ninja con su espada.



Kazuya Mishima (Japón)
Un tipo con personalidad que tiene su propias técnicas de lucha de Karate.

Paul Phoenix (USA)
De los más fuertes del juego, utiliza artes marciales basadas en el Judo.

King (México)
Este luchador, que morirá en futuras entregas, utiliza técnicas de Wrestling.

Heihachi (Japón)
Poderoso enemigo final de *Tekken*, es conocido como King of Iron Fist.

Cronología de la saga

Echamos un vistazo a los momentos más importantes de la historia *Tekken* y todos los juegos, cómics y películas que han ido apareciendo a lo largo de los (casi) últimos 20 años.

9 • DICIEMBRE • 1994

TEKKEN DEBUTA EN LAS RECREATIVAS

El juego revoluciona el género de lucha y rápidamente se convierte en un icono de la nueva generación poligonal. Para PSone sale en 1995.

29 • MARZO • 1996

TEKKEN 2 LLEGA PARA PLAYSTATION

Esta continuación fue infinitamente mejor y superó el éxito de *Tekken*, y fue incluido como "extra" en el *Tekken 5* para PlayStation 2.

26 • MARZO • 1998

TEKKEN 3 SALE PARA PLAYSTATION

Para muchos fans es el juego que sienta las bases de la serie tal y como hoy la conocemos y el mejor de todos los *Tekken*. No en vano, mantiene su 96 en Metacritic.

ENERO • 1998

SE ESTRENA LA PELÍCULA DE ANIME

Película de animación 100% japonesa que narraba los acontecimientos ocurridos entre los juegos *Tekken* y *Tekken 2*, y que se distribuyó en dos partes.

OCTUBRE • 1998

SALE EL CÓMIC TEKKEN SAGA

Esta serie de cómics publicados por Knightstone (Tekken Saga y Tekken 2) son considerados por los fans como "infames" por su baja calidad.

17 • JUNIO • 1999

TEKKEN CARD CHALLENGE SALE EN WONDERSWAN

La serie llega a la portátil de Bandai con un juego de "trading cards". Las cartas volvieron en este 2013 con *Tekken Card Tournament*.

30 • MARZO • 2000

TEKKEN TAG TOURNAMENT LLEGA A PLAYSTATION 2

Namco descansa de los *Tekken* con historia oficial y se centra en los combates por equipos 2 vs 2. El número de luchadores se dispara.

21 • DICIEMBRE • 2001

TEKKEN SE ESTRENA EN GAME BOY ADVANCE

Una pequeña concesión de Namco a otras plataformas lejos de Sony. Combates 2D basados en Tekken 3.

28 • MARZO • 2002

LLEGA *TEKKEN 4* A PLAYSTATION 2

Namco retoma la historia de su saga y le da mayor importancia a los escenarios, que ahora son 3D de verdad e influyen, y mucho, en los combates.

2003

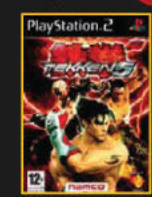
CÓMICS DE TEKKEN FOREVER

A Namco no se le dan bien los cómics y con un solo número, este nuevo intento de llevar la magia de *Tekken* al papel fracasa. No lo volverá a intentar.

27 • ENERO • 2005

DEATH BY DEGREES, SPIN-OFF CON NINA

Nina Williams descansa de los combates y se convierte en agente secreto: infiltración y combates "a lo *Tekken*" para un spin-off discreto.



31 • MARZO • 2005

TEKKEN 5 SE ESTRENA EN PS2

En los albores de PS2, Namco regala a sus fans un *Tekken* que volvía a los orígenes, desechando muchos de los cambios vistos en *Tekken 4*.

26 • MAYO • 2005

NAMCO X CAPCOM PARA PLAYSTATION 2

Un extraño 'crossover' con personajes de ambas compañías en un título RPG que no tuvo especial éxito: apenas 130.000 unidades vendidas en Japón, de donde no salió.

6 • JULIO • 2006

TEKKEN 5 DARK RESURECCTION LLEGA A PSP y PS3

El mismo juego de PS2 pero con tres nuevos luchadores y cuatro escenarios inéditos, además de habilidades más equilibradas.

24 • OCTUBRE • 2009

TEKKEN 6 SALE PARA PLAYSTATION 3 Y PSP

El primer *Tekken* en alta definición de la historia, ya que *Dark Resurrection* fue en esencia una remasterización de PS2 (que también llegó a PSP).

8 • JULIO • 2011

TEKKEN LA PELÍCULA SE ESTRENA

A España llegó directamente a las televisiones sin pasar por los cines, y fue estrenada un viernes en el 'prime time' de la cadena Neox.

22 • NOVIEMBRE • 2011

TEKKEN HYBRID, SÓLO PARA PS3

Poco después la peli Tekken Blood Vengeance 3D llegó a PS3 en un pack con el "remake" HD de *Tekken Tag Tournament* y una demo de *TTT2*. Todo en un solo disco.

6 • MARZO • 2012

STREET FIGHTER X TEKKEN PARA PS3 Y PS VITA

Crossover de los buenos, con personajes de ambas franquicias. Vita se estrena con un gran juego.

10 • SEPTIEMBRE • 2012

TEKKEN TAG TOURNAMENT 2

Segundo "spin-off" que reúne al mayor número de luchadores jamás visto en un *Tekken*, y que amplía las opciones de combate en grupo más allá del 2 vs 2.

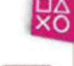
11 • JUNIO • 2013

TEKKEN REVOLUTION PARA PS3

Distribuido sólo a través de PS Network, con este free2play Namco intenta ir un poquito más allá de lo conseguido con su *Tekken Tag Tournament*.

Género:
LUCHA
Desarrollador:
NAMCO
Editor:
SONY

DISPONIBLE EN PS STORE
Precio:
4,99 €



1

485 MB

INGLÉS **INGLÉS**

LA **CONTINUACIÓN** DEL JUEGO QUE CAMBIÓ LA LUCHA

Tekken 2

Segundas partes nunca fueron buenas, salvo en el caso de *Tekken*. Y es que todo su éxito y fama se lo ganó a pulso en cada uno de sus gloriosos combates.

Que *Tekken* fue un completo hito en el campo de los juegos de lucha no lo duda nadie. No fue el primero en hacer muchas cosas pero sí el mejor en hacerlas todas a la vez: suavidad de movimientos, entornos 3D muy logrados, movimientos y combos espectaculares y texturas que por aquellos años eran un auténtico lujo. Y tras ese éxito llegó *Tekken 2*.

Namco fue bastante conservadora con esta continuación y dejó tal cual estaba todo lo visto en el primer juego salvo, eso sí, que hizo mucho más grande su modo arcade con 10 personajes seleccionables (en vez de 8) de un total de 25 que podíamos desbloquear a medida que ganábamos tandas del modo Arcade. Y es que a pesar de ser un título continuista, Namco añadió muchas cosas: combos ofensivos y defensivos, animaciones más trabajadas y dobló los movimientos de los personajes. Se incluyeron gestos con la cabeza y se afinaron más los modelos 3D de todos los luchadores.

Tekken 2* se aleja del estilo fantasioso de combate de los *Street Fighter II y se centra en un tipo de lucha realista y técnico, que en este juego todavía no permite hacer fintas hacia el interior o el exterior de la pantalla. Si eres un fan de la serie echarás en falta estos adelantos que suelen producirse con los años. Y es que *Tekken* es una joya que está cerca de cumplir 18 de vida, lo que no sólo afecta a su apartado gráfico y técnico sino también al de concepción del ritmo y opciones de la partida. Pero aún así, con esos "peros", es una joya que hay que jugar sí o sí.

» LAS **CLAVES** DE UN JUEGO CLÁSICO

① **DOS MODOS.** Es posible jugar como con la recreativa de 1995, pero también en el divertido modo versus.

② **10 LUCHADORES.** *Tekken 2* dejaba elegir entre 10 aunque traía un total de 25 que se podían desbloquear.

③ **ESCENARIOS.** Aunque no eran todavía 3D, había bastante variedad: un total de 24, casi uno por personaje.

STAFF

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Alberto Lloret Redactor Jefe.
Daniel Acal Jefe de Sección.
David Villarejo Subdirector de Arte.

Colaboradores: Mercedes López, Lidia Muñoz, Francisco J. Gómez, Francisco Javier Cabal, Daniel Lara, Juan Lara, David González, Rafael Aznar, Antonio Sánchez, Thais Valdivia, Borja Abadie, Fernando Sánchez, Pablo Cosano, Javier Parrilla.

FOTOGRAFÍA Asimétrica Taf
playmania@axelspringer.es

Edita

AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

Director General **Manuel del Campo Castillo**

ÁREA DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS
Director del Área **Javier Abad**
Directora financiera y desarrollo de negocio **Úrsula Soto**
Directora de operaciones **Virginia Cabezón**
Director de desarrollo digital **Miguel Castillo**
Marketing **Marina Roch**

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Jefa de Servicios Comerciales **Jessica Jaime**
Equipo comercial **Beatriz Azcona, Sergio Calvo, Daniel Gozlan, Mónica Marín, Noemí Rodríguez.**

REDACCIÓN
C/ Santiago de Compostela, 94, 2ªPlanta.
28035 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

SUSCRIPCIONES
Tlf. 902 540 777

DISTRIBUCIÓN
España: S.G.E.L.
Tel. 91 657 69 00

Portugal: Johnsons Portugal.
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.

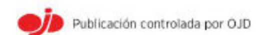
DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S.L.
902.73.42.43

TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: RIVADENEYRA
C/ Torneros, 16. Getafe (Madrid)
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 10/2013

Printed in Spain

Esta revista se imprime en **Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro**.

Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.


Publicación controlada por OJD

Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

A LA VENTA EL 16 DE SEPTIEMBRE

» NOVEDAD
FIFA 14

En el próximo número encontraréis el análisis más completo de *FIFA 14* en PS3, desde las novedades del modo Ultimate Team a los nuevos movimientos y mejoras en el control. Y por supuesto, las últimas noticias sobre las versiones para PS4, PS Vita y PS2.

Nota: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

» REPORTAJE
GRAND THEFT AUTO V

A mediados de agosto se mostrará el modo multijugador y después de probarlo os contaremos de primera mano qué podemos esperar del online del juego más esperado del año. Nosotros esperamos mucho...

» COMPARATIVA
JUEGOS DE ROL

Con el género más de moda que nunca, el mes que viene pondremos cara a cara los mejores RPG japoneses: *Tales of Xillia, Final Fantasy XIV, Kingdom Hearts 1.5 HD, Time & Eternity, Ni no Kuni....*

» NOVEDADES
¡JUEGOS PARA TODOS!

Desde *One Piece Pirate Warriors 2* a *Splinter Cell: Blacklist*, pasando por *Lost Planet 3, Killer is Dead, Rayman Legends, Diablo III, Puppeteer...* Nos espera un septiembre calentito y aquí encontraréis todas las novedades comentadas.